Micro NEWS

3615 MICRONEWS
GAGNEZ UN AMIGA 500

MIDWINTER 2
FLAMES OF FREEDOM

DOSSIERS
DRAKKHEN : LA CHRONIQUE
NEO-GEO
SODIPENG

SPACE QUEST 4
UN CHEF-D'ŒUVRE

LES JEUX DE L'AN 2 000

T2843 - 47 - 25,00 F

MAI 1991 / N° 47 ISSN EN COURS

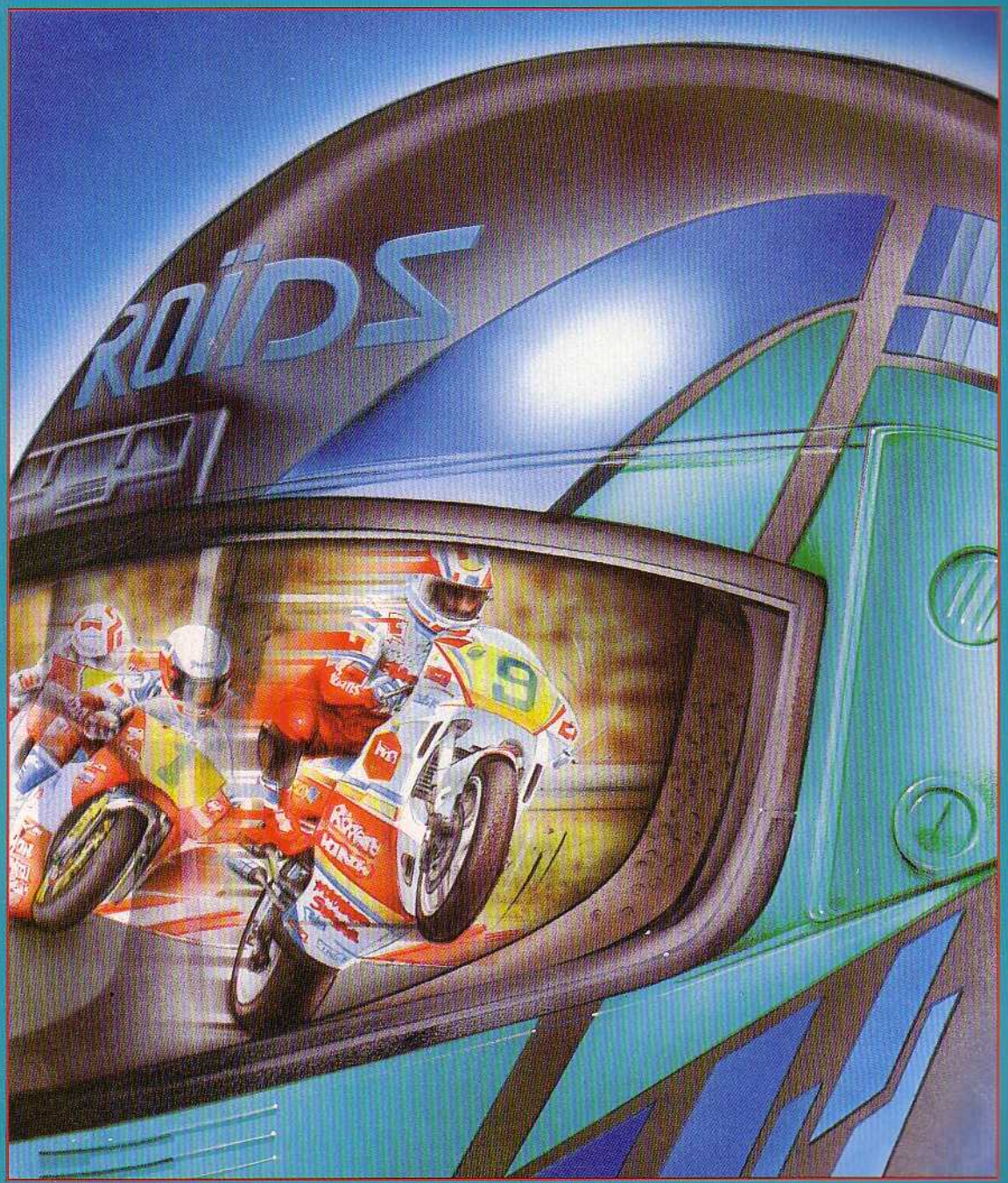
BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7,80FS - CANADA : $ 6,50

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS

SOMMAIRE

COMPUTER TRADE SHOW 4
DELPHINE : ON TOURNE 8
NEWS 10
CAPITAINE PIXEL 20
DOSSIER JEUX DE L'AN 2000 25
DOSSIER DRAKKHEN 38
SCREEN CHOCS 44
TOPS & SOFTS 46
CONSTRUCTION SET 68
SAMOURAI MICRO 70
DOSSIER NEO-GEO 73
DOSSIER SODIPENG 79
CONSOLES 84
TOP SECRET 106
PETITES ANNONCES 116
CRUCITOP & LA COLLEC 125
ROSIE ZOUNETTE 126
BARGON ATTACK 128
DERNIERE MINUTE 130

DEMAIN LES JEUX...

Quels seront les jeux qui nous feront rêver dans les années à venir ? Sur quels supports seront-ils développés ? Quels éditeurs seront les plus à même de suivre l'évolution du marché ? Autant de questions auxquelles nous tentons de répondre dans notre dossier. Après une dizaine d'années d'expérience microludique dans les foyers, il est aujourd'hui possible de dresser un bilan évolutif. Partie de quelques milliers d'octets, l'étendue de la RAM se chiffre aujourd'hui en centaines de Ko, voire en Mo. Ce facteur de multiplication énorme se révèle pourtant loin d'être satisfaisant. Certains jeux - sur PC par exemple - refusent carrément de fonctionner avec une RAM inférieure à 640 Ko et réclament pour faire bonne figure rien moins qu'un tout petit méga... Bien loin, le nirvana ludique promis par les prophètes de la micro. Les jeux restent très linéaires même si le terme "interactif" revient souvent dans les manuels. Faudra-t-il attendre l'avènement du CDI (CD Interactif) pour que ce mot prenne enfin son véritable sens ? Heureusement, non ! Nombre d'éditeurs travaillent dans ce sens sur le CD-ROM, ce qui laisse présager d'agréables surprises dans un avenir proche.

Au train où vont les choses, nos bécanes d'aujourd'hui seront vite obsolètes, à moins, et c'est la tendance qui semble se dégager, que le marché ne s'oriente d'une part vers les consoles - instruments ludiques par excellence - et d'autre part, vers les architectures dites ouvertes. Suivez mon regard...

Une chose est sûre, le jeu n'a pas fini de nous en faire voir ! Peut-être même qu'un jour, nous aurons le droit à une coproduction entre un éditeur élu et les extraterrestres qui ne sont autres que nos créateurs... Mais ça c'est une autre histoire, dont vous saurez tout en lisant la recension de notre envoyé spatial : *Aliens et cloches de Pâques*...

Ne manquez pas notre reportage spécial *European Computer Trade Show*, vous y apprendrez tout ce que les éditeurs nous réservent pour les mois à venir...

Georges Brize

Couverture : Midwinter 2 - Flames of Freedom - (Microprose)

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

C'est le printemps. A l'European Computer Trade Show de Londres, les softs éclatent et les aliens chantent.

Wild Bill Stealey en personne, le patron de Microprose, avait fait le voyage sur les bords de la Tamise. Wild Bill, c'est un personnage. N'allez pas imaginer une sorte de magnat du soft rondouillard, havane au bec. Bill (voir son pedigree dans Micro News n°44) c'est une baraque de près de deux mètres de haut élevée sur les terrains d'aviation, un air de famille avec l'acteur Jerry Lewis et une pêche d'enfer dès qu'on le branche sur les zincs. Sur le stand Microprose, il faisait une démonstration époustouflante de l'attaque d'un train de marchandises lancé à toute vapeur avec *Gunship 2000*. Vol en rase-mottes au-dessus des wagons, tirs de missiles Maverick et Hellfire. Le convoi explose dans des gerbes de flammes qui nous changent des morceaux de cartons d'antan. Le train continue sur sa lancée, explosant de partout comme un feu de Bengale.

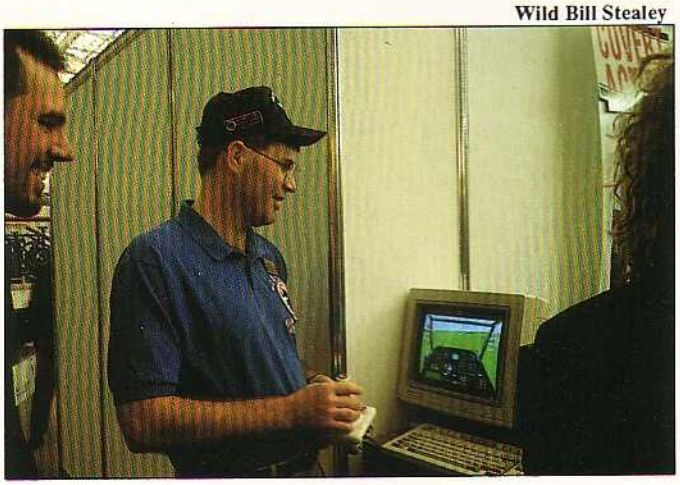
Finalement, ce sont 7 hélicoptères qui, dans *Gunship 2000*, déterrent la hache de guerre : l'Apache AH-64, le Long Bow Apache, le Comanche, le Kiowa ainsi que le Blackhawk, le Super-Cobra et le Defender. Aucun ne se pilote de la même manière et les cockpits sont tous différents. L'instrumentation se révèle tellement riche que

Gunship 2000

tableau de bord occupe deux fenêtres. Parmi les options étonnantes qui agrémentent le soft, notons la vision d'une paire de missiles fondant sur la cible, comme si on les suivait à trois pas en arrière. Trois autres hélicoptères peuvent accompagner le leader que vous êtes. Pour éviter un repérage radiogoniométrique par l'ennemi, les communications entre les appareils sont très brèves et codées. Et si les circonstances du vol l'exigent, la mission peut être aussitôt remise en question et modifiée.

TECMAGIK

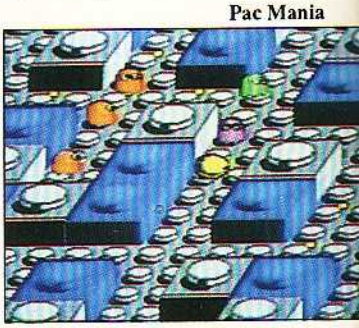
Wild Bill Stealey

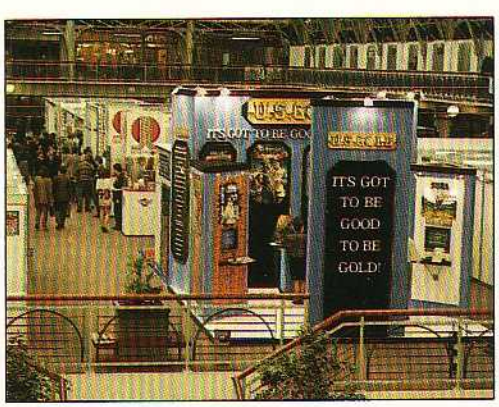


DE LA MICRO A LA CONSOLE

Nouveau venu dans le monde des consoles, Tecmagik entend se faire une place au soleil en adap-

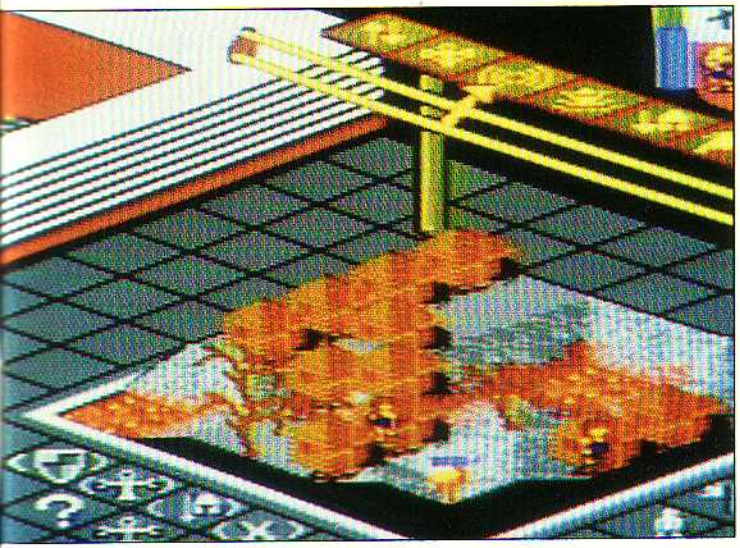
Pac Mania





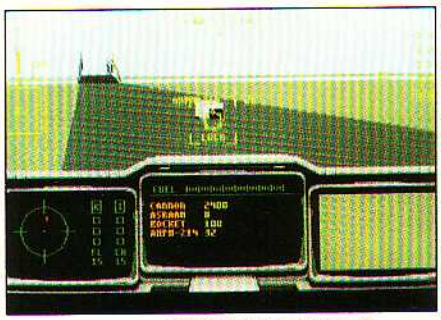
US Gold

Infogrames



Populous

tant sur Sega Master System quelques-uns des softs qui avaient fait les beaux jours de la micro. Leur devise : "Tecmagik always product best games." Du coup, **Pac Mania** y gagne deux nouvelles races de fantômes, des musiques supplémentaires ainsi que quatre niveaux cachés accessibles en dévorant de façon goulue une pièce de monnaie.



AH-73M Thunderhawk

Toujours sur Sega, **Shadow of the Beast** a droit à un scrolling différentiel de plusieurs niveaux et l'immense **Populous** gonfle démentiellement, passant des 500 mondes qu'offrait la version micro à 5000 ! La qualité graphique est irréprochable, proche de la version VGA qui a servi de modèle.

AUDIMAT SIMULATOR

Outre **Logical** ("préviewé", si l'on ose dire, dans le Micro News du mois dernier) Rainbow présentait **Mad TV**. Avec un nom pareil, on pourrait croire que c'est un jeu d'action, mais non, vous avez tout faux. *Mad TV* est en effet une... simulation d'entreprise qui rappelle quelque peu *Rockstar*. Pour gagner le cœur d'une charmante speakerine, le héros devra devenir le "number one" de la chaîne. Il s'efforcera de gravir un à un les échelons de la gloire, achetant des émissions ici et là, louant des studios et arrangeant des contrats publicitaires juteux afin de produires d'insipides séries. Arriviste comme c'est pas permis, il aura recours aux peaux de bananes pour évincer la concurrence et ne jurera que par les points d'audience. Un univers aussi cynique n'est digeste qu'avec une bonne dose d'humour on the rocks...

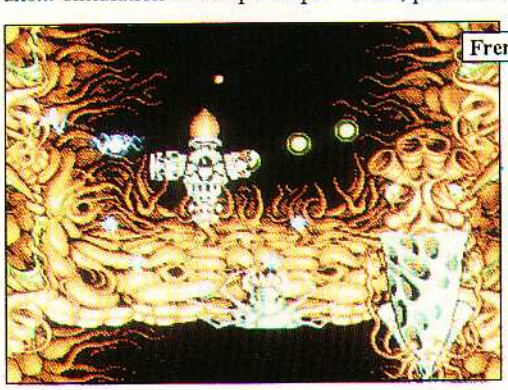
CORE BEAU

L'**AH-73M Thunderhawk**, de Core, présente un hélicoptère fort occupé à ramener un calme relatif dans le monde. Très maniable, il fait peu appel au clavier et son tableau de bord se révèle assez dépouillé. Toute l'attention du joueur est en effet sollicitée par le champ de bataille en 3-D, et il n'a que faire des paramètres de vol qui empoisonnent souvent l'existence des gonfleurs d'hélices agressifs.

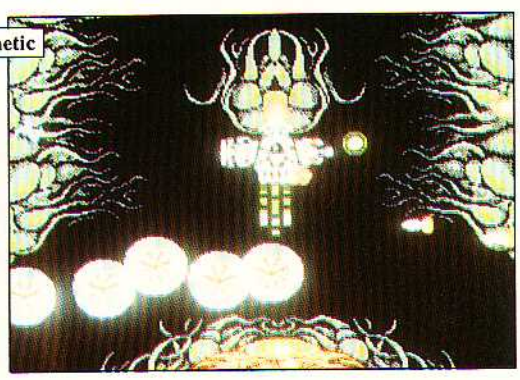
Dans un autre registre, **Frenetic** et **Warzone** sont d'honnêtes shoot'em up à scrolling vertical, avec gros monstres de fin de tableau et décors vibrionnants pour le premier, blindés destructeurs pour le second. Un brin de stratégie pimente *Warzone*, dans la mesure où il faut protéger les arrière des combattants les plus exposés. Pour le reste, il s'agit de progresser coûte que coûte en grappillant bonus et armement et en éliminant un tas d'affreux. Intellectuel, non ? Surtout qu'à chaque niveau, de plage en jungle et de marais en base secrète, l'ennemi change de techniques de combat.

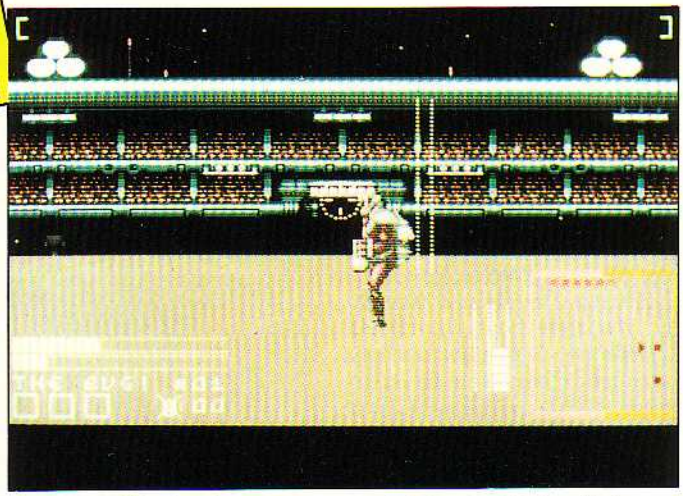
Retro, toujours de Core, propose d'échanger vigoureusement quelques balles (des ballons plutôt, en acier trempé). Le graphisme très classieux n'exclut pas un déferlement de violence à côté duquel *Rollerball* ressemble à une partie de campagne. Les joueurs sont protégés par des champs répulsifs qui les tiennent à distance les uns des autres. Ils sautent comme des acteurs de kung-fu et défendent la balle à grands coups de rayons laser. On ne saurait pas vraiment parler d'esprit sportif (sauf à inclure le Heysel ou l'incendie de Sheffield dans cette conception du sport) dans la mesure ou la fin justifie tous les moyens.

Corporation, en revanche, est un jeu de rôle qui remplace les souterrains humides par des couloirs high-tech répartis sur seize niveaux, ce qui promet de longues errances. Aux quatre sempiternels points cardinaux se substitue une



Frenetic





rotation à 360 degrés autrement plus fluide. Le but du jeu : pénétrer dans un laboratoire où l'on fabrique des cyborgs, de voler un embryon et de quitter l'immeuble dare-dareavecla précieuse barbaque.

MIRACLE MUSICAL

Pour présenter **The Miracle**, le clavier d'apprentissage de Nintendo destiné à la NES, Mindscape avait loué les services d'une prof de piano qui expliquait à un auditoire subjugué l'art de la fugue en descendant les petits canards placés sur une portée. Chaque note juste signait l'arrêt de mort du pauvre volatile, un couac lui permettait de s'échapper à tire-d'aile.

Cette séquence n'est évidemment qu'anecdotique. *The Miracle* s'appuie sur une méthode d'apprentissage éprouvée (mais pas éprouvante) et un matériel remarquablement bien conçu. L'élève progresse au doigt et à l'œil, ses leçons sont supervisées par le logiciel signé The Software Toolworks qui détecte ses points faibles. Vendu en France dès la rentrée, *The Miracle* sera entièrement francisé, programme et manuel. C'est la moindre des choses.

Le clavier de quatre octaves (49 touches) permet de jouer de 128 instruments, avec des effets sonores, et en stéréo. Jusque-là, rien que du très classique. En revanche, on trouve rarement sur du matériel à ce prix (2500 F environ, auxquels il faut cependant ajouter celui de la NES le cas échéant) les touches sensitives qui réagissent au toucher, la pédale au pied pour tenir la note et la norme MIDI qui ouvre l'interfaçage avec n'importe quel ordinateur ou instrument électronique. *The Miracle* contient en outre une bibliothèque de 48 airs,

de l'inévitable *Yankee Doodle* au thème de *La guerre des étoiles*. En une année, un élève moyennement doué devrait maîtriser le clavier.

NECROPHILES

Les accros de **Cadaver**, des Bitmap Brothers, apprendront avec une satisfaction qui nous semble évidente qu'il existe désormais **The Payoff**, une disquette supplémentaire qui rajoute quatre niveaux au jeu. Soit, mine de rien, plus de 200 chambres et des énigmes nouvelles pour meubler leurs nuits blanches. La qualité graphique a été améliorée et seules les mauvaises langues demanderont pourquoi cela n'avait pas été fait auparavant.

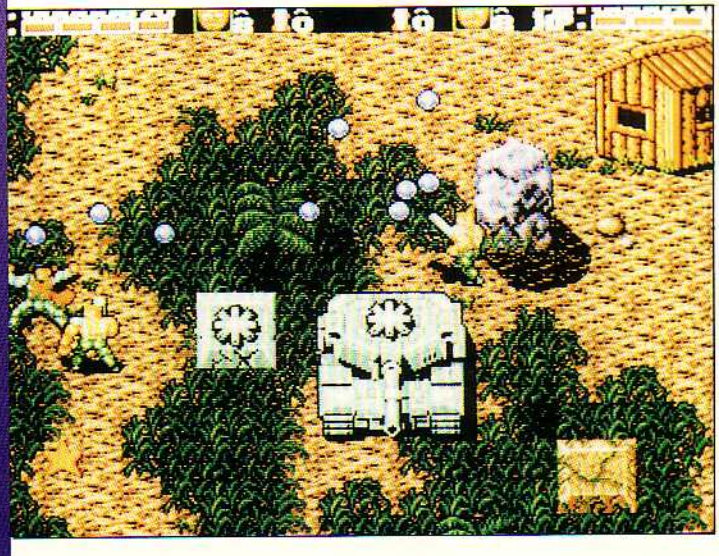
Bonne nouvelle, les Bitmap Brothers ont terminé **Magic Pockets**, un jeu plutôt sympa et très vif qui met en scène un garnement pein de ressources parti à la recherche des jouets qui sont tombés de ses poches trouées et qui attirent la convoitise d'un tas de bestioles. La course des petits vélos animée à grands coups d ejoystick vaut son pesant de rustines. Dans chacun des quatre niveaux de *Magic Pockets*, le gamin se sert des éléments qu'il trouve. C'est ainsi

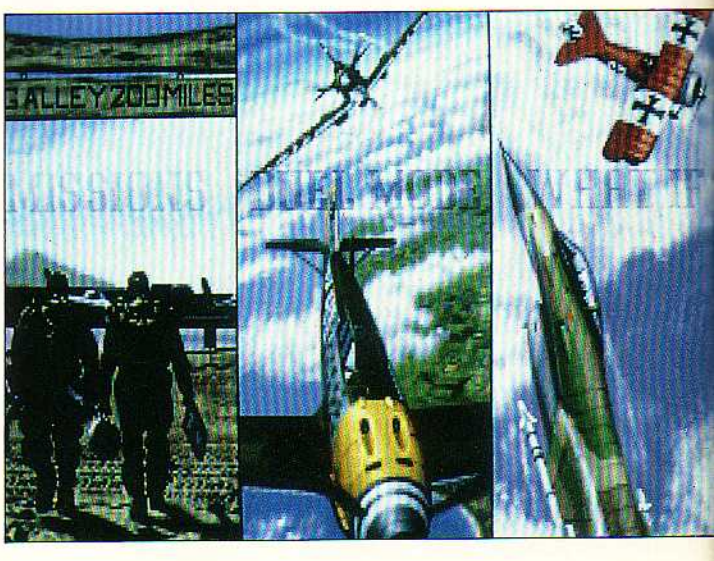
Cadaver

qu'on le voit jeter des nuages dans la jungle. Il font pousser des plantes, lesquelles forment de nouveaux plateaux.

ACTIVES VISIONS

La mort ou la gloire, **Death or Glory**, est un simulateur de vol concocté par Activision. Personnellement, la seconde option me paraît plus vivable, à long terme, que la première qui mène à coup sûr à une impasse existentielle. *DOG* (des initiales qui ont du chien) retrace 76 années de combat aérien au cours de 6 époques épiques, de la Grande Guerre jusqu'à celle des Malouines. Ce soft véritablement éclectique vous met aux commandes du Fokker DRI qu'affectionnait Manfred, d'un Mirage ou d'un Phantom F-4, en fait une douzaine de zincs célèbres. Les zappeurs de la simulation seront comblés :





F-14 Tomcat

Deuteros

on peut prendre l'air à bord d'un antique Sopwith Camel et passer ipso facto à un Mig-23.

Si l'on s'en tient à une seule époque, **F-14 Tomcat** fera merveille. Se promener dans le temps n'est pas son truc. C'est plutôt un simulateur de combat avec explosions en bitmap. Bref, un mélange de vectoriel et de sprites incandescents. Le F-14 étant aéroporté, le décollage se fera au choix de l'un ou l'autre des plus célèbres porte-avions américains (Nimitz, Enterprise, Lexington, etc.), le plus dur étant de rentrer au bercail et d'apponter sain et sauf.

Deuteros, lui, exploite un scénario original. En 2200, un gigantesque astéroïde s'abat dans l'océan Pacifique, détruisant toute vie sur notre petite planète chérie. Une poignée de chercheurs exilés sur la Lune va s'efforcer de rendre la Terre habitable. Le commandant de la base lunaire ira plus loin encore : par tripatouillage génétique, il compte bien adapter le genre humain aux conditions de vie règnant dans d'autres planètes.

Battle Tech 2

BIS REPETITA PLACENT

Dans la série des "on remet ça", Activision propose en juillet le très attendu **R-Type 2** avec cinq niveaux pas piqués des hannetons, un scrolling différentiel et une option deux joueurs. Du côté de Battletech aussi ça se dédouble avec **The Crescent Hawk Revenge**, sa cohorte de machines de combat surdimensionnées et des effets sonores à faire sauter les cartes... sonores !

Le scénario de **Hunter** éveillera quelques réminiscences sahariennes. Il s'agit en effet de reconquérir des îles en procédant à des actions de sabotage derrière les lignes ennemies et en se servant de divers véhicules. Cela dans un paysage en 3-D fractale.

Dans l'ensemble, force est de constater que les éditeurs ont profité de ce millésime de l'European Trade Show pour resserrer les écrous et mettre l'accent sur des softs déjà en chantier depuis belle lurette. Pas de déclaration fracassante donc, mais un patient travail de développement, un souci de mettre sur le marché un produit bien fini qui ne pourra qu'être profitable à l'utilisateur. A part le clavier *The Miracle*, les constructeurs brillaient par leur discrétion. A croire que le monde de la micro ludique (je ne parle pas des consoles) se réduit désormais à la célèbre trilogie incantatoire qui clôt généralement les tests : Amiga, ST et PC.

Bernard Jolivalt

LA COURSE DE F1 LA PLUS ATTENDUE
VR

NEWS

DELPHINE, ON TOURNE !

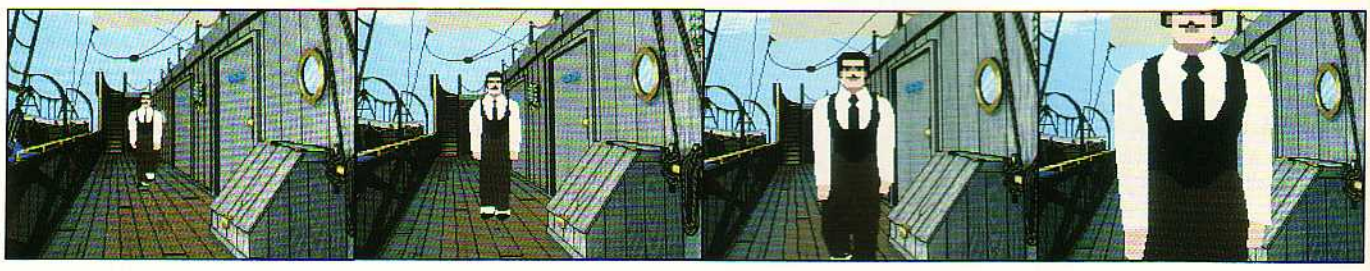
Après une longue absence, comme seules les stars peuvent se le permettre, Delphine revient sur le devant de la scène avec un jeu qui n'a pas fini de surprendre : Croisière pour un cadavre.

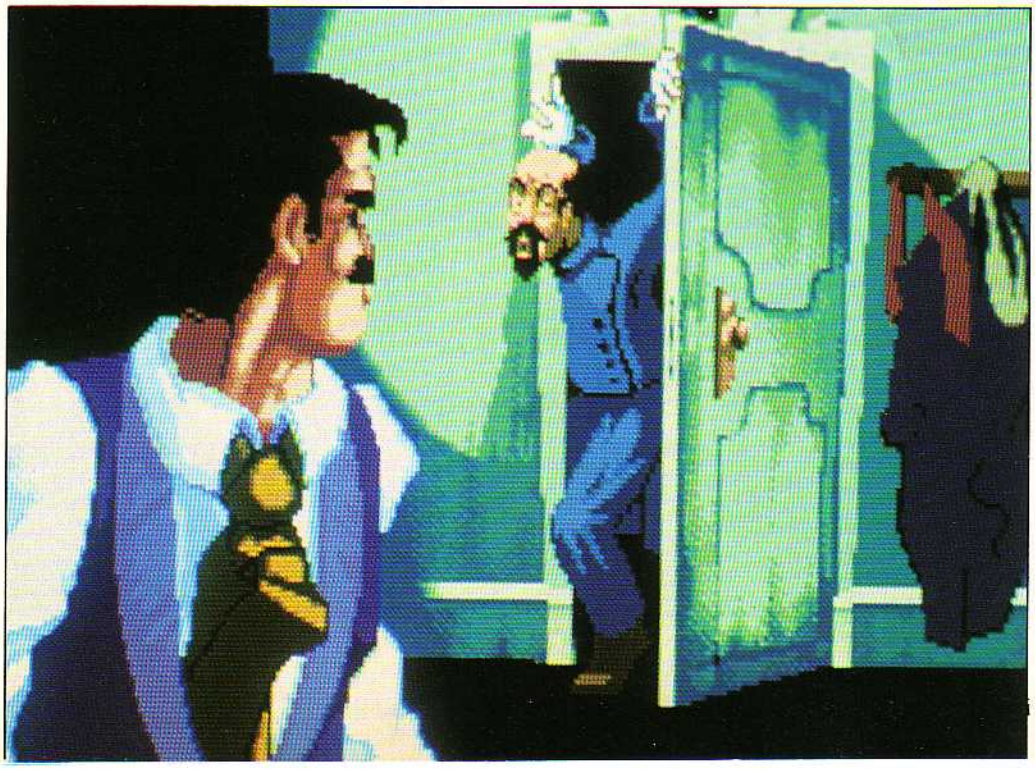
Comme à l'accoutumée, Micro News était présent lorsqu'il y a plus d'un an, l'équipe de Delphine faisait une première allusion à son projet d'enquête policière. Développée à l'origine sur ST, celle-ci avait déjà fait l'objet d'un travail acharné, quand, d'un commun accord, tous les intervenants décidèrent de la mettre au panier, faute d'évolution significative. Eh oui, après deux succès comme *Les Voyageurs du Temps* et *Operation Stealth* (plus de 100 000 ventes en Europe et au moins 40 000 aux USA, titres confondus), on ne peut pas décevoir. Refaire un *Operation Stealth* sur un scénario différent aurait été tentant, certes, mais c'était sans compter avec la faculté d'autocritique de Paul Cuisset, le maître à penser delphinien...

ET C'EST REPARTI !

Les voilà donc repartis de zéro, ou presque. Avec l'avantage non négligeable de savoir exactement où ils vont et d'éviter les regrettables erreurs d'un premier jet.

Dans un premier temps, c'est le scénario qui prend une claque. On le remanie, on l'affine, pour en faire une véritable intrigue policière digne d'un James Hadley Chase. Vient ensuite le tour des graphismes. Ceux qui avaient été mis au point dans la version "poubellisée" étaient beaux, mais très gourmands en mémoire - 250 Ko rien que pour l'animation "du Raoul" (je cite), le héros. Imaginez un peu le résultat une fois les neuf personnages animés... La catastrophe totale. La seule orientation possible réside dans les polygones, (terme magique qui signifie une division par 8 du nombre de Ko nécessaires à l'obtention d'un résultat presque identique). Une paille ! N'allez pas croire pour autant que la qualité graphique souffre de ce changement. Seule la finesse se voit entamée, mais compa-rativement aux avantages qu'apporte cette technique, c'est de la roupie de sansonnet.





DANS LE PRINCIPE

Succinctement, sur quelles bases repose le système des polygones ? Le but étant de gagner de la place, il faut économiser au maximum les mouvements des sprites. Comment faire, sinon en segmentant ces derniers pour n'afficher à chaque image que les parties nécessaires à l'animation. La procédure est simple, même si elle demande une étape supplémentaire : 1) le dessin est réalisé de façon classique sur *DeLuxe Paint 3*, avec toutes les animations - de manière à visualiser les imperfections du mouvement ; 2) les vérifications

d'usage effectuées, la planche est chargée sur un utilitaire de conception interne permettant de travailler sur les polygones - de déterminer donc des zones en fonction du dessin (les cheveux, le visage, le bras gauche etc.) en y positionnant des points reliés entre eux par des droites.

Les graphistes amateurs verront immédiatement les implications du procédé : finesse amoindrie, mais souplesse d'action largement améliorée, grâce, entre autre à la possibilité de zoomer presque jusqu'à l'infini sur un personnage qui se déplace (voir photos).

Voici enfin que le terme *Cinématique* - type de jeu créé par Delphine - prend tout son sens. Les perspectives se trouvent respectées dans leurs moindres détails, bref, on se rapproche de plus en plus du "jeu-film" dont il est question dans notre dossier.

C'EST A QUEL SUJET ?

Comme nous l'avons déjà dit, l'intrigue du scénario tourne autour d'une affaire de meurtre - le titre parle de lui-même. Cependant, afin de vous mettre en appétit, voici quelques infos alléchantes sur le début de l'histoire.

Comme il se doit, vous tenez le rôle du flic, le fameux Raoul Dusentier. Celui-là même qui un an avant le début du jeu a organisé une rafle au *Café de Paris*, qui fut l'occasion d'une rencontre peu orthodoxe avec le richissime Niklos Karaboudjan, embarqué par erreur. Brave bougre, ce dernier ne vous tient pas rigueur de cette petite bavure. La preuve, il vous invite un an plus tard à bord de son yacht pour discuter le bout de gras au sujet d'un bouquin dont il a le projet. La faute à pas de chance, à peine embarqué sur le rafiot, vous êtes mêlé, de loin, au meurtre de votre hôte. Dès cet instant, vous n'aurez de cesse de résoudre l'énigme à huis clos.

Ne soyez pas trop impatient, la suite est pour bientôt puisque le jeu sera disponible courant mai.

ÇA BAIGNE

Comme toujours, Delphine a su donner à son jeu une dimension autre que celle à laquelle nous sommes habitués. Scénario béton, réalisation hypersoignée et originalité dans la démarche, telles sont les ambitions de ces jeunes ô combien déterminés à devenir les meilleurs.

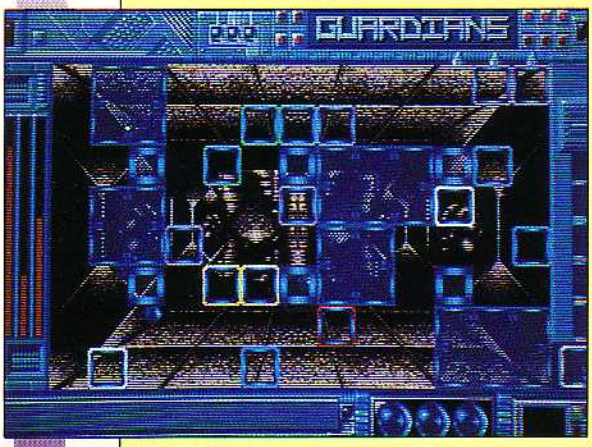
Georges Brize

2 ANNEES POUR ATTEINDRE LA PERFECTION VRO

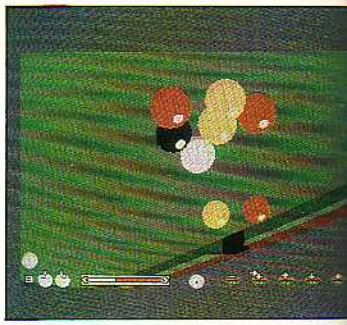
NEWS

LA GARDE SE DEVOILE

Mmmm, qu'il est bon d'en savoir plus sur un soft dont, hier encore, nous ignorions presque rien... Ainsi donc, **Guardians** de Loriciel est un Puzzle Game pour lequel des réflexes à toute épreuve, un coup d'œil infaillible et un sens aigu de la stratégie semblent nécessaires. Des boules - "triffids" - rebondissent à l'intérieur d'une pièce en 3-D où l'écran figure la paroi "ouverte". Pour éviter à tout prix que les fameux "triffids" nous défoncent le portrait, une réserve de briques de couleurs différentes, à la fois raquettes et éléments constitutifs de plaques semi-transparentes (destinées à opacifier la totalité de l'écran) se trouvent à disposition. La difficulté consiste à grouper intelligemment ces briques. Cinq familles de trois personnages (jeune, adulte, vieux) en rapport avec le niveau de difficulté, présentent les bonus - genre raquette collante - ou malus qui apparaissent au cours du jeu sous la forme de nuages électrifiés. Plus de détails très bientôt : le produit sort en mai sur Atari ST, Amiga, PC et Amstrad CPC.



LE RETOUR DES HITS



3D Pool

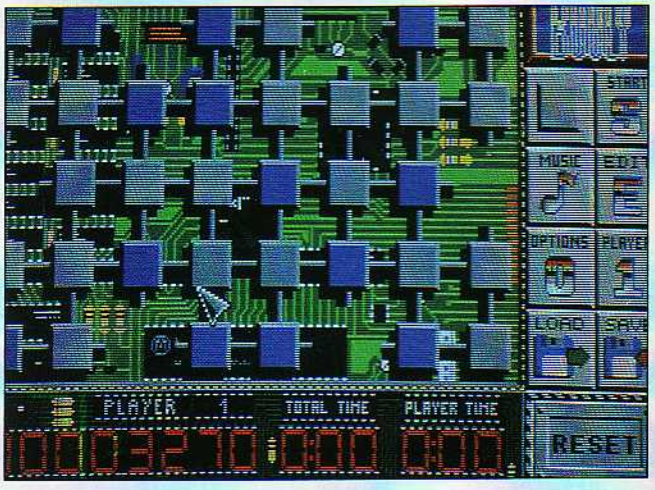
Deux jeux, parmi d'autres, ont marqué d'une pierre blanche les annales de la micro : **3D Pool**, tout d'abord, simulateur de billard unique en son genre, entièrement en 3D, comme son nom l'indique, et **Carrier Command**, une véritable légende dans la gamme stratégie/arcade. Ces deux ancêtres, respectivement âgés de 2 et 3 ans n'ont pas pris une ride... La preuve, ils sortent à nouveau sous le label Mirror Image, et ce sur les trois formats suivants : ST, Amiga et PC. Une bonne nouvelle pour les nostalgiques d'une part, et pour les nouveaux microvores de l'autre, qui pourront constater qu'après tout, les très bons jeux ne sont pas forcément de la première jeunesse...

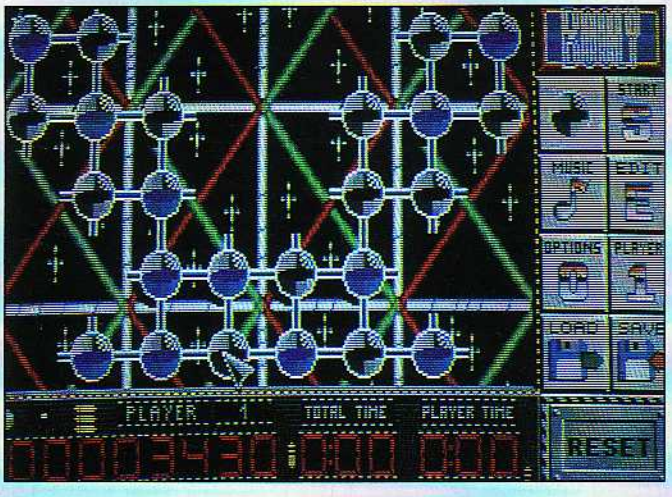
Carrier Command

LOGIQUE BOOLEENNE

En hommage au génial mathématicien anglais George Boole (1815- 1864), inventeur de l'algèbre binaire sans qui l'informatique n'aurait peut être pas vu le jour, Loriciel défie notre logique avec **Booly**. Voilà 150 niveaux de 3 tableaux chacun, dans lesquels des objets de même type mystérieusement reliés entre eux, ne se voient accorder que deux états possibles. Bien sûr, ce sont les liaisons qui posent problème - visibles moyennant un écoulement ultrarapide du temps imparti - car selon leur configuration, chaque changement d'aspect en entraîne d'autres, d'où la difficulté sans laquelle ce jeu serait facile (comme dirait M. Obtus). Etablir une uniformité d'après un état de référence (état "Good") découle d'une suite de déduction logiques. Bien sûr il y a des bonus, en fonction de l'intelligence de l'action et une gestion du temps résiduel. A chaque passage de niveau, hop ! un tableau challenge avec trois états possibles (ternaire, donc) et l'impos-sibilité de repérer ces fameuses liaisons. L'angoisse vous saisira-t-elle alors à la gorge ? Etrangement non, car après force pratique, un étrange instinct se développe qui nous pousse au geste précis. Enfin, pas toujours, mais c'est bizarre...

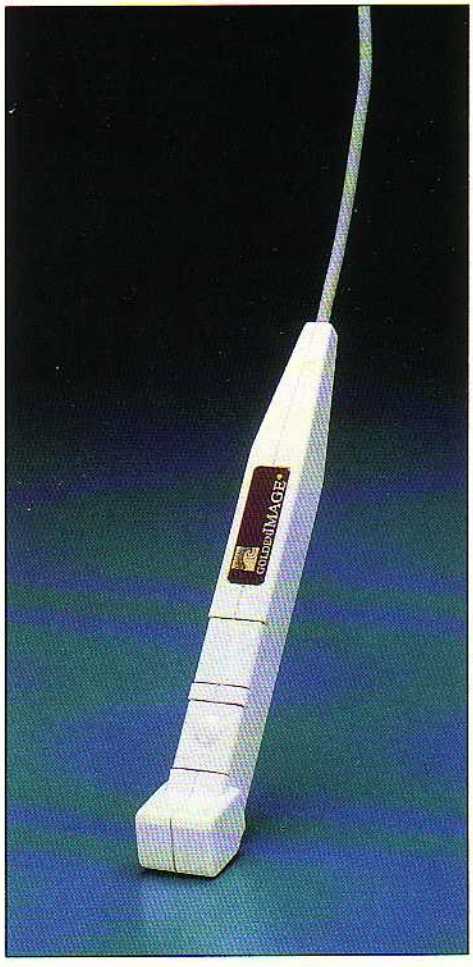
Un éditeur autorise la sauvegarde de 1 000 tableaux maison, soit 1111101000 en binaire. Le tout en mai sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et PC.





LES SOURIS VOUS ONT A L'ŒIL

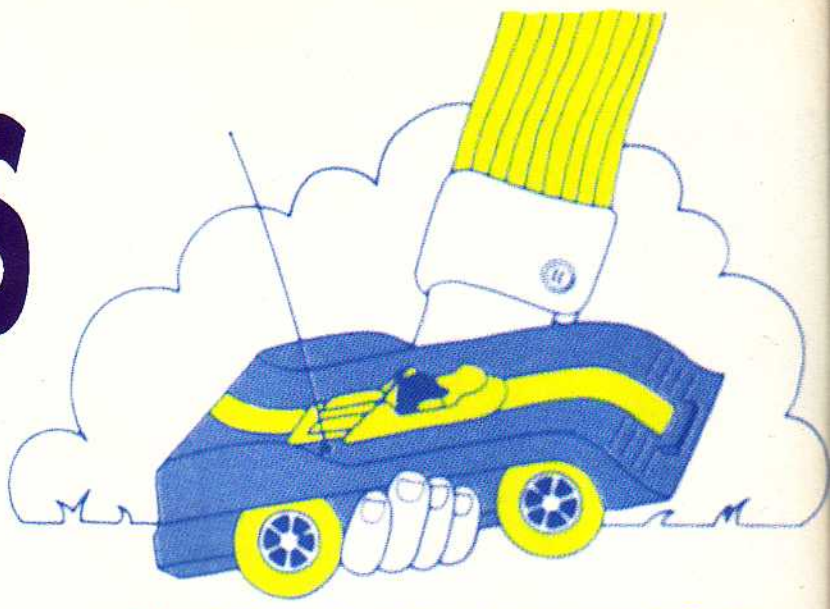
Quelle poisse, ces souris continuellement encrassées, imprécises et peu maniables ! Disons le tout net, le système à boule est aujourd'hui dépassé, même si on l'utilise encore largement. Pour y remédier, voici la **Souris Optique**, de Golden Image. Le principe de fonctionnement en est simple : un tapis métallisé sur lequel se réfléchissent deux faisceaux émis par la souris. Outre la précision optique - la résolution est de 250 DPI -, ce système a l'avantage d'être quasi inusable (longévité multipliée par 5), rapide (vitesse de déplacement de 500 mm / seconde) et léger (85 grammes contre environ 150) pour une souris classique. La *Souris Optique* Golden Image existe en versions Atari, Amiga et PC. Notons que cette dernière comporte deux améliorations importantes : résolution de 100 à 800 DPI et 3 vitesses de déplacement paramétrables. Elle se trouve également livrée avec une disquette, compatible Microsoft et Mouse System. Comme les deux autres, elle s'adorne de 3 boutons à microswitch. Le prix : ST et Amiga, 345 F ; PC 465 F.



Souvent utilisée par les graphistes, la souris ne se révèle pourtant pas d'une grande commodité. En particulier pour ceux qui ont fait leurs premières armes le crayon ou un stylo à la main. Qu'ils se réjouissent, ils n'auront plus désormais à faire un effort d'adaptation puisque Golden Image a conçu spécialement à leur intention le **Stylo-Souris**. Mariage hybride entre souris et stylo optique, ce petit appareil très maniable offre en outre des caractéristiques intéressantes : résolution de 250 DPI et vitesse de déplacement de 500 mm / seconde. Le *Stylo-Souris* existe en trois versions (ST, Amiga et PC) aux prix respectifs de 795 F (ST et Amiga) et 895 F (PC). Détail important, la version ST est livrée avec le logiciel *DeLuxe Paint ST* et la version Amiga avec le logiciel *DeLuxe Paint 2*.

L'ENFER DE LA FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga
VROOM
de Lankhor
Toutes les précisions sur la date de sortie : **3615 LANKHOR**

PROPOS DE SALON...



La micro, qui sert avec un égal brio des disciplines passionnantes et variées, était discrètement présente au 12ème salon de la Maquette et du Modèle réduit....

Obnubilés comme nous le sommes par l'univers bidimensionnel des jeux, une telle manifestation pouvait sembler à priori étrangère à notre juridiction. Erreur...Les exigences du modélisme s'accommodent elles aussi de la micro-informatique...

EVITEZ LA CASSE !

Après de longs mois d'un ouvrage patient et minutieux, mon avion radiocommandé est fin prêt. Ou presque, car des réglages restent à faire et d'inévitables erreurs de conception à corriger. Fou de trac à l'idée de ce premier vol d'essai, je lance courageusement dans les airs mon modèle pétaradant. Aïe ! L'engin est instable, et v'là que je m'emmêle les crayons dans cette p... de radiocommande de m... dont je n'ai pas encore l'expérience. L'appareil se retourne, pique et se fracasse lamentablement. De dépit, je signe un engagement dans la Légion.

Pourtant, j'aurais pu éviter le pire en m'initiant préalablement sur mon Atari ST, via le ***R/C Aérochopper*** de chez Futaba, au pilotage de modèle réduit et appréhender ainsi l'art de la voltige. L'ensemble se compose d'un cordon interface avec cartouche (convertisseur analogique/digital) à brancher dans le port idoine du ST, d'un boîtier émetteur à deux manches (sans émetteur HF, bien sûr) et d'un logiciel de simulation offrant la bagatelle de 135 paramètres. Le graphisme en 3-D filaire évoque de façon réaliste les évolutions de différents types d'avions et même d'un hélicoptère.

Distribution : *Tiger, Z.I. Sud, B.P. 109, 84103 Orange Cedex.*

R/C Aérochopper

MICRO-TECHNO-LOGIE

Les machines-outils de grand-papa ont depuis longtemps cédé le pas à une nouvelle génération entièrement robotisée. Exemple : le tour à commande numérique épargne les réglages manuels fastidieux de jadis, par l'usinage au doigt et à l'œil de pièces et selon des données informatiques. Jusqu'à hier, un tel engin - de plusieurs tonnes et valant une fortune - était réservé à l'industrie.

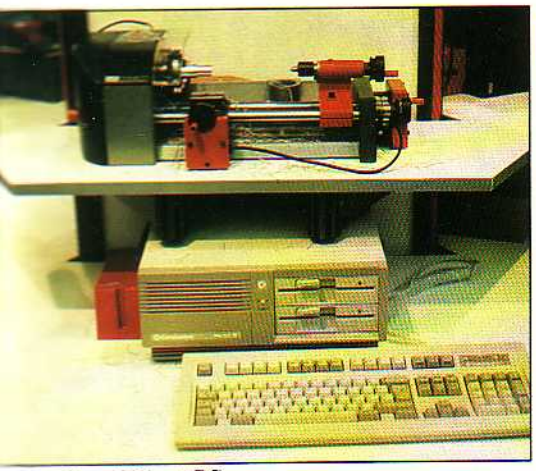
Aujourd'hui, la société Emco lance sur le marché une véritable petite merveille, l'**Emco Unimat PC** qui ouvre enfin au particulier, ou aux centres d'apprentissage, l'univers de la **CFAO** ; ce qui signifie : conception de pièces sur micro-ordinateur et leur usinage automatique par la machine. Un petit tour de précision interfacé à un compatible PC qui peut être de configuration minimum - 640 Ko, 1 lecteur 360 Ko, carte *Hercules* - obéit aux sollicitations d'un logiciel de CAO très convivial, à base de menus déroulants.

Emco : P.A. Les Petits Carreaux, 1, avenue des Marguerites, 94389 Bonneuil-sur-Marne Cedex.

ROBOTIQUE PAS TOC

Présent au salon, **Fischertechnik** s'est limité à la présentation de sa gamme Junior : boîtes de construction permettant aux jeunes enfants la création de véhicules, grues et machines de tout poil (certaines motorisées). Dommage, car cette marque se distingue tout particulièrement par des kits de robots d'une sophistication extrême, lesquels se pilotent à partir de micro-ordinateurs Atari ST, Amstrad CPC, compatibles PC et Thomson MO5, MO6, TO7/70, TO8. Outre des modèles absolument éblouissants - tortue, table traçante, tablette graphique, robot soudeur, bras jouant aux "Tours de Hanoï" etc. - divers modules permettent la réalisation de véritables maquettes industrielles : chaîne de travail avec machines-outils, bande de transport et de triage, presse pneumatique, magasin à rayonnages avec transtockeurs, robot de manutention, ascenseur à plusieurs étages etc. A ce niveau, l'amusement confine à l'apprentissage professionnel, mais avec quel enthousiasme !

Distribution : *Spi-Kager, 49, rue*



Emco Unimat PC

Borne Reneco

Le SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT a lieu chaque année à la même époque (début avril), dans un des halls du Parc des Expositions à Paris - porte de Versailles. Modélisme et maquettisme y sont présentés à travers l'automobile, l'avion, le train, le bateau, la figurine, les jeux de réflexion et les jeux de rôle. Génialissime !..

du Maire-G.-Rupp, B.P. 83, Steinseltz, 67160 Wissembourg.

DEPASSEZ LES BORNES !

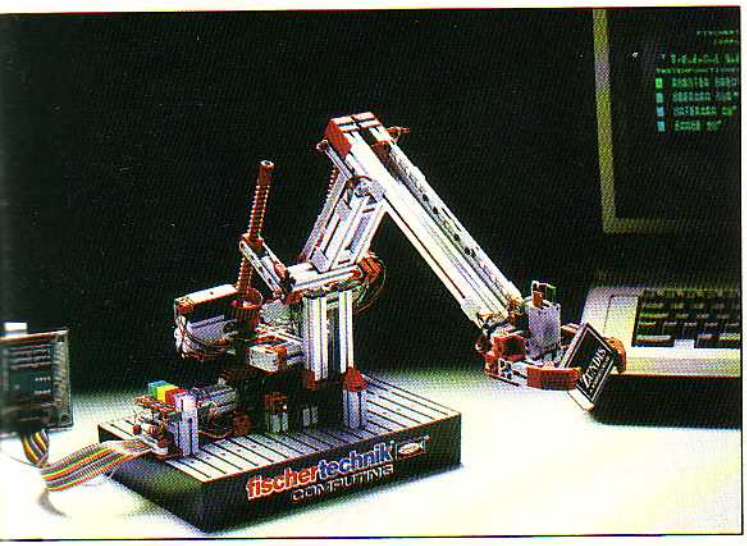
Le stand de la Fédération nationale aéronautique, qui regroupe sous sa bannière des aéroclubs voués à l'enseignement du pilotage, présentait cette année un matériel qui nous est plutôt familier : deux bornes d'arcade ! Sur la première tournait un questionnaire simplifié (l'original propose la bagatelle de 600 questions) pour tester nos connaissances en aéronautique. La seconde, bien plus intéressante, intégrait, au service du célébrissime logiciel *Flight Simulator*, un écran haute résolution et d'authentiques commandes d'avion - manche à balai, manettes des gaz etc. - substituées à celle du clavier de l'ordinateur.

Après s'être essayé aux décollage, maintien de cap et atterrissage, l'élève consciencieux se voyait attribué solennellement par l'animateur du stand, un "diplôme d'honneur sur simulateur de vol". Le succès fut total ! Spécialiste en équipement aéronautique, la société **Reneco** qui fabrique ces produits, les destine aux particuliers fous de pilotage - comme aux centres de formation. Signalons que par rapport à celles qu'on a vues au salon, les bornes commercialisées sont vraiment beaucoup plus belles.

Reneco 37, bd Biron, 93400 Saint-Ouen.

Jean-Claude Paulin

Futurs pilotes



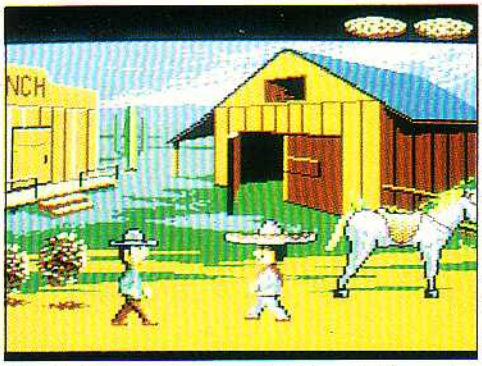
Robot Fischertechnik

NINJA BLANC

Shadow Dancer, le jeu d'arcade de Sega - qui met en scène un ninja tout de blanc vêtu et son chien fidèle - vient d'être adapté par US Gold. En mai, nous tâterons des arts martiaux contre de dangereux terroristes en incarnant, durant quatre épisodes d'une quarantaine de niveaux, un fringant javellisé non dépourvu de pouvoirs spéciaux. Dans les cas désespérés, flammèches, tornades (blanches) et bouddhas destructeurs balaient en un clin d'œil tous ceux qui ont la malchance d'être du mauvais côté. Le toutou, qui ne demande qu'à en découdre est lui aussi de la fiesta ! Détail amusant : lorsqu'il subit une raclée, il rétrécit au point de devenir chiot. Les phases intermédiaires proposent des séquences de tir éblouissantes. Monsieur Propre sévira sur Atari ST, Amiga et Amstrad (disk/K7).

AIE PEPITO !

Microïds a prêté son talentueux concours à la société Belin - les rois du biscuit - pour une opération dite : **Opération PEPITO**. Trois preuves d'achat, un bon à découper sur le paquet plus la bagatelle de 35 F à l'adresse mentionnée plus bas (avant le 30/06/91) et notre gastronome en culotte courte reçoit un logiciel mignon comme tout : **Les aventures de Pépito au Mexique**, conçu par Microïds et tournant exclusivement sur CPC. Vous êtes allergique au chocolat ? Le logiciel est quand même disponible contre la somme de 200 F. Notre bambino mexicain, à la recherche d'un trésor dérobé par des bandits, arpente les 33 tableaux d'une pampa inhospitalière avec pour seules armes, des biscuits de la marque, bien sûr, mais aussi son célèbre sombrero. Pas de cruauté, immortalité du gentil héros qui se contente de retourner à la case départ en cas d'échec et des combines à découvrir pour négocier chaque passage.



Les aventures de Pépito au Mexique : **Cedex 3445 - 93344 PARIS CONCOURS.**

LA MAITRISE DU CIEL

Microïds s'est inpiré de la tactique des combats aériens de la Seconde Guerre mondiale pour concevoir **Sky Master**, où le joueur incarne un pilote de l'US Air Force. Ce jeu d'arcade/action offrira une originalité qu'il est bon de souligner. Si l'on tient à éviter le champ d'honneur, accomplir son devoir d'aviateur passe par une nécessaire discipline de groupe . Ainsi, outre la mission proprement dite - il y en a une vingtaine : destruction de chasseurs adverses, escorte d'un bombardier, attaque au sol, etc. - "couvrir" ses coéquipiers et tout particulièrement le squadron leader va se révéler un gage d'efficacité. Allié à un fin graphisme, l'angle de vision à 45° avec force basculement et zoom, simule une perception 3-D indispensable, eu égard au théâtre des affrontements. Tout ceci laisse présager d'un résultat final - vers la rentrée - à la hauteur du sujet, ô combien pathétique.

C'EST LA ZONE

Depuis que les voyages spatiaux sont buckazoïd courant, on a appris à éviter certaines parties de l'univers, peuplées de monstres galactiques particulièrement agressifs. Seule une unité spécialement équipée est apte à se rendre en ces zones interdites pour voler au secours de quelque vaisseau imprudent. Dans **Outzone**, de *Lankhor*, 28 missions de ce type nous sont confiées au sein de 7 mondes à 4 niveaux. Ici, l'action traditionnelle (tir, pêche aux bonus et armes fulgurantes) se trouve enrichie d'une élimination de blocs géométriques semblables - fixes ou mobiles - répartis dans le décor. Le scrolling horizontal et différentiel d'une grande souplesse, les graphismes hauts en couleur et l'animation d'une extrême vivacité nous promettent bien des sueurs froides en mai-juin sur Amiga et Atari ST.

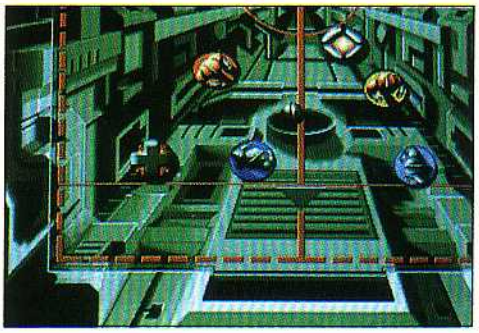
MERCENARIA

US Gold propose en juin l'adaptation d'un produit guerrier de *Capcom* : **Mercs** ou les bruyantes espièglerie de deux mercenaires, chargés par la Maison-Blanche de mater à eux seuls une rébellion en Amérique du Sud. Plein de bonus avec armement à la clef et la possibilité d'utiliser momentanément des véhicules (jeep par exemple) pour évoluer sur le terrain. On subodore que l'anéantissement total de l'armement adverse constitue le but ultime de la mission. Boum et reboum sur Amiga, Atari ST et Amstrad CPC.

EXPONENTIA RECHERCHE DISTRIBUTEURS

Voici les deux premiers softs d'une jeune société française qui mise à fond sur la qualité, Exponentia (14, bd Marcel-Sembat, 93200 Saint-Denis). On s'étonne qu'un distributeur plus intuitif que les autres, n'ait pas encore déroulé le tapis rouge...

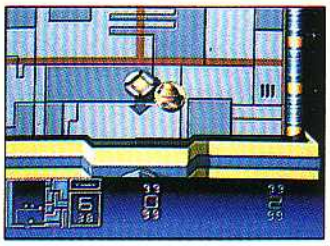
Adrenalynn se présente comme une compétition futuriste où se joue l'avenir de l'humanité, victime des créatures cybernétiques qu'elle a engendrées. La tension extrême des affrontements, où l'on doit rivaliser de réflexes et de stratégie avec la machine, a inspiré ce titre évocateur.



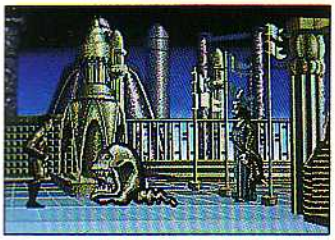
Adrenalynn

Elemental Force nous entraîne dans un monde imaginaire où une lutte sans merci nous oppose à une funeste créature.

Les quatre éléments fondamentaux qui symbolisent les niveaux de ce jeu d'arcade/aventure, sont prétextes à d'époustouflantes prouesses graphiques.



Elemental Force



UN F-16 PEUT EN CACHER UN AUTRE

Enfer et damnation, Digital Integration nous a aligné dans son collimateur ! Les photos du Falcon F-16 publiées dans notre dossier sur la guerre du Golfe ne sont en effet pas celles du soft signé Spectrum Holobyte, mais bel et bien des images de F-16 Combat Pilot, un simulateur dont la version CPC, pas mal bridée par rapport aux 16 bits, est testée dans ce numéro.

3615 TEASER

Recevez ***GRATUITEMENT*** *le logiciel BBT pour télécharger avec votre machine* ***(PC XT/AT - ATARI ST - AMIGA - MAC)*** *et venez prendre nos logiciels du domaine public !*

3615 TEASER

Plus de ***10.000 logiciels*** *triés et sélectionnés à votre disposition. Faites votre choix parmi eux. Ils seront chez vous en quelques minutes prêts à l'emploi !*

3615 TEASER

Notre protocole BBT est un des plus rapides (90 cps) et des plus fiables du marché sous Transpac et nos logiciels sont ***les meilleurs et les plus récents.***

3615 TEASER

En quelques minutes chez vous les derniers softs pour ***PC XT/AT, ATARI ST, AMIGA*** *et* ***MAC*** *: tableurs, traitements de textes, langages, graphisme, musique, section adultes et des jeux par milliers.*

Pour recevoir votre **BBT**, adressez à :

FRANCE-TEASER

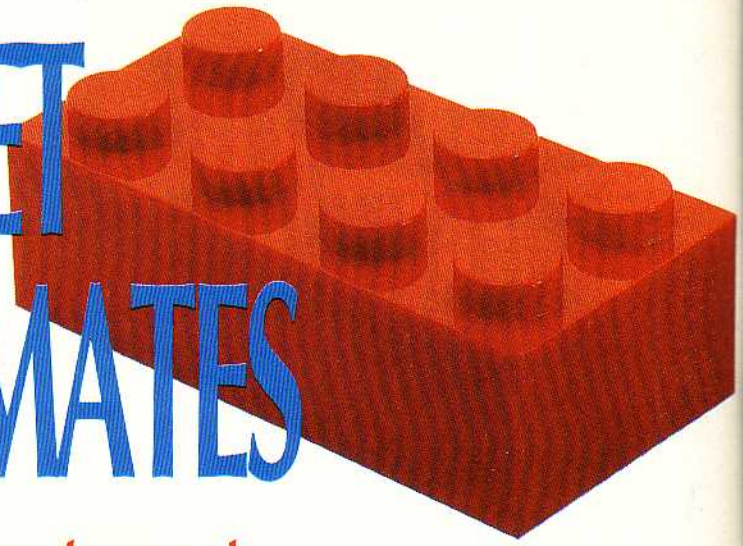
22, Grande Rue 92310 SEVRES

une disquette vierge avec votre nom, prénom, adresse et type d'ordinateur. Joignez 15 francs en timbres pour frais d'expédition. Vous le recevrez sous 48 h.

Création typon : Club MEGALAND - 3615 MEGALAND

NEWS

LEGO ET LES AUTOMATES

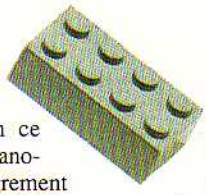


Comment se donner du bon temps et s'instruire par des moyens Lego...

Construire des villes entières, créer des bases spatiales et inventer des engins intergalactiques qui couinent et clignotent, voilà quelque chose de fabuleux - la magie Lego ! S'initier à la mécanique avec les boîtes techniques et mettre au point des transmissions et des boîtes de vitesses - encore mieux ! Lego propose aussi une découverte de la robotique par ordinateurs Thomson ou PC interposés. Du coup, la célèbre petite brique aux couleurs pimpantes bascule dans une autre dimension...

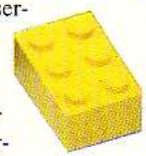
A vrai dire, ce n'est pas d'hier que Lego s'intéresse à la robotique. Les premières expériences remontent à l'année 1984. A cette époque, la France en était encore à découvrir la micro-informatique, tandis que nos voisins anglais, plus avancés en ce domaine, pianotaient allègrement sur les *XZ81*, *Spectrum*, *Apple 2* et autre bécanes comme l'*Acorn BBC* - l'ordinateur pilote de Lego Technic Computer Control.

Pour que cette merveille débarque en France, il faudra un certain temps... Les spécialistes de Lego Dacta, le département éducatif de Lego, ne se laissent pas aller à des coups de cœur sans lendemain. Ils observent longuement les enfants qui conçoivent des bras-robots et des tapis roulants. Les kids procèdent par tâtonnements, corrigent leurs approximations. De réglages en affinements, le montage prend forme... Enfin, après de laborieux essais, le tapis roulant sait convoyer des briques et les positionner correctement afin que le bras-robot puisse s'en saisir avec une grande délicatesse.

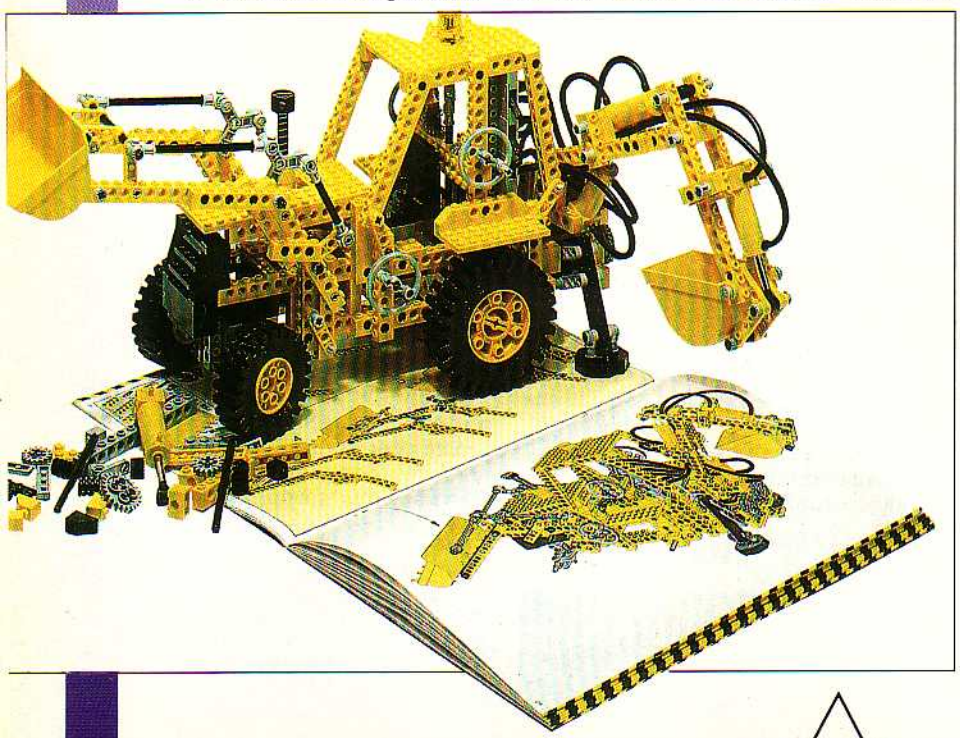


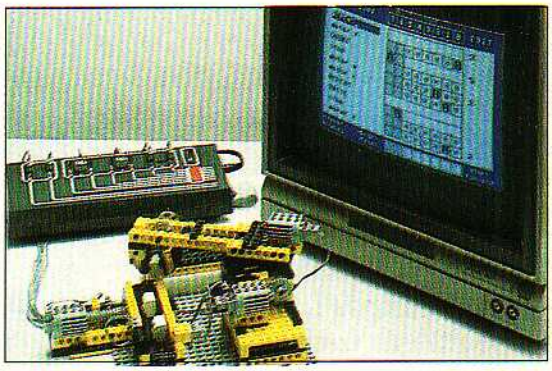
DE LA CAUSE A L'EFFET

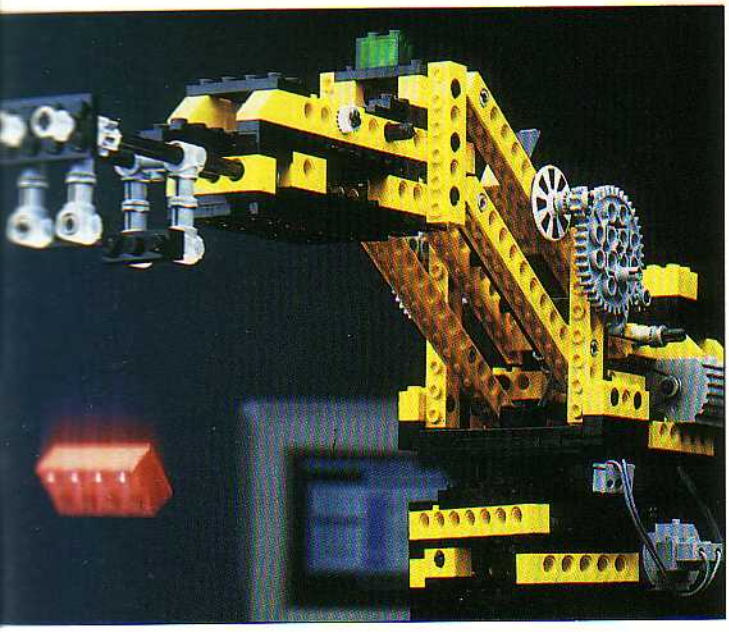
En France, pas question d'intéresser l'Education nationale sans une méthode d'éducation rationnelle excluant tout empirisme. L'à-peu-près et la bidouille se trouvent bannis, le cheminement logique privilégié : si la conception se révèle sans faille, le montage final fonctionnera aussitôt. Dans le cas contraire, il y aura eu erreur et il faudra savoir où, quand et pourquoi.



Lego Dacta France se met à l'ouvrage. Pour rédiger les cours, il faut s'assurer que le *Lego Technic Control* soit parfaitement adapté aux programmes scolaires. Les enseignants sont très clairs : ils ne toléreront aucune entorse aux textes administratifs établis en 1985...







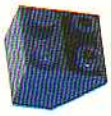
Lego Lines, un logiciel destiné aux Thomson MO et TO ainsi qu'aux PC et compatibles se trouve ainsi développé en France.

Quand Lego propose son matériel aux collèges, ceux-ci n'ont qu'un choix limité pour enseigner la technologie. Soit ils achètent de vraies machines à prix d'or, soit ils font l'acquisition de machines pédagogiques miniatures. Comme les autres, elles sont souvent figées, coûteuses et rapidement obsolètes. Travailler une heure au cours de l'année scolaire sur un appareil qui coûte 15 ou 20 000 F n'est guère rentable. C'est dans le domaine très spécialisé de l'informatique et des automatismes qu'interviennent Lego Dacta et ses briques, dont la modularité ne se démontre plus.

UNE DEMARCHE ANALYTIQUE

Le cœur du système réside dans le logiciel *Lego Lines*, inscrit sur l'Eprom du boîtier de communication. Sur PC, il tourne sous *MS-DOS 2.0* ou plus et les cartes graphiques *CGA, EGA* - et sous certaines conditions, *Hercule*. Les programmes écrits sur *Lego Lines* sont stockés sur cassette ou sur disquette. Grâce à **Logopilotage**, un logiciel développé par Act Informatique, des procédures écrites en langage Logo (des versions existent également pour d'autres langages) peuvent commander les montages en se substituant à *Lego Lines*.

Dans un premier temps, le problème d'automatisme à résoudre (tapis roulant, convoyeur, buggy, etc.) devra avoir été analysé puis structuré en organigramme ou grafcet. Ce n'est qu'après ce processus logique que l'on passera à la phase de la fabrication du modèle puis de l'expérimentation. Une douzaine de fonctions accessibles par le clavier et sept mots clés seulement commandent tout le système :



◊ REPETE, une boucle dont on sort par trois instructions.

◊ JUSQU'A, qui interrompt la boucle lorsqu'un capteur est activé.

◊ FIN REPETE, toujours associé à un incrément. La valeur atteinte, la boucle s'ouvre.

◊ INDEFINIMENT, qui ne cessera que si l'on appuie sur la touche STOP du clavier.

Les boucles peuvent bien sûr être imbriquées...

◊ SI & FIN SI n'exécuteront des instructions que sous condition, lorsqu'un capteur se trouve activé, par exemple.

◊ COMPTE, comme son nom l'indique, compte le nombre de fois qu'un capteur a été sollicité. On peut ainsi décider qu'une action se fera après n activations. Un exemple : chaque cinquième brique qui passera devant la cellule photo-électrique devra être mise de côté.

Les instructions sont stockées à gauche d'une grille de huit colonnes, chacune d'elles pouvant être comparée à un bit. *Lego Lines* présente ainsi une succession d'octets. Les bits 6 et 7 sont ceux des deux capteurs que le système sait reconnaître... D'éventuels incréments se trouvent inscrits à droite. Et tous les textes qui ne sont pas des instructions doivent se comprendre comme des commentaires, ce qui permet de documenter le programme.

A première vue, sept commandes et deux entrées seulement pour les capteurs, voilà qui peut sembler bien limité. "Le but de l'opération n'est pas de faire des montages d'une effarante complexité, explique Philippe Roblin, directeur de Lego Dacta France, mais d'acquérir une méthodologie." Et là, croyez-moi, avec ces quelques instructions, on peut parvenir à un niveau très élaboré. Le problème de feux tricolores le plus élémentaire devient un casse-tête pour peu qu'on l'agrémente d'automatismes qui permettent aux piétons d'arrêter un flot de voitures. Quant aux deux octets réservés aux capteurs, on peut aisément les contourner par des astuces mécaniques !

Plaques, briques, pièces mécaniques, boîtiers à piles et moteurs sont les mêmes que ceux des boîtes *Lego* et *Lego Technic*. S'y ajoutent du petit matériel électrique, les inverseurs, un palpeur qui réagit à la poussée et un capteur optique aux applications souvent inattendues. C'est lui qui saura guider un buggy le long d'un tracé en le ramenant immanquablement le long d'une ligne blanche. Une autre expérience passionnante : les codes à barres...

Etrange destin que celui de cette petite brique, d'abord en acétate de cellulose puis en ABS, et qui n'a guère changé depuis sa création en 1955. Hors du temps, inusable et indémodable, la voilà qui fait son entrée dans les technologies de pointe...

Bernard Jolivalt

LEGO EN TROIS DATES ET QUELQUES CHIFFRES

◊ **1932** : le Danois Ole Kirk Christiansen crée une menuiserie à Billund où il fabrique aussi des jouets en bois.

◊ **1955** : première brique du système de jeu **Lego** (du danois "leg godt", bien jouer, et seulement par hasard du verbe latin "lego" qui signifie "je lis, j'étudie" et au sens dérivé "j'assemble".

◊ **1977** : création de la gamme "Technic".

◊ **Cinq millièmes de millimètres**, c'est la précision exigée pour les moules Lego.

◊ **102 981 500 combinaisons** sont possibles avec six briques de huit tenons de même couleur.

◊ **342 boîtes** différentes forment la collection *Lego* 1990.

◊ **1291 éléments différents** font partie de la collection. **449** pour *Duplo*, **842** pour *Lego*, sans compter les coloris.

◊ **52 000 000 de toutes petites pièces d'or** ont été moulées, soit 1,18 milliards de "francs pirates".

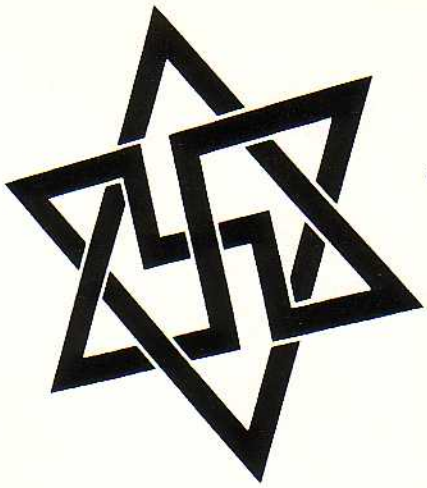
◊ **234 689 000 pneus** de toutes tailles ont garni les roues des véhicules et engins *Lego*.

◊ **34 530 000 de briques** ont été utilisées dans la construction des différents modèles du parc Legoland à Billund (100 000 m2), dont **1 400 000** rien que pour la statue de la Liberté.

◊ **6355 personnes** sont employées dans les **35** sociétés du groupe Lego. Et les produits vendus dans **115** pays.

REPORTAGE

RAEL



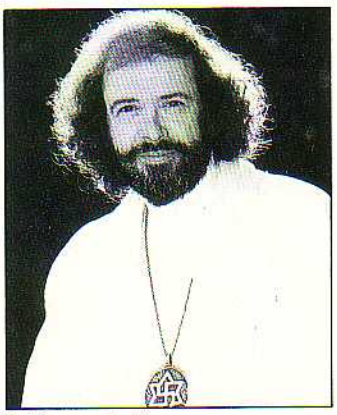
Mais non, voyons, ce sigle figure tout bonnement l'Infini dans l'espace et dans le temps...

ALIENS ET CLOCHES DE PAQUES !

L'affiche du mouvement raëlien titrait : *"Ils arrivent ! Conférence le 4 avril, 20 h 30 à l'Hotel Méridien - Paris 14ème - sur le thème : OVNI, la vérité enfin révélée."* Emoustillé par la perspective de trouver enfin réponse à toutes mes interrogations (en sabir) - d'où viens-je ? Où cours-je ? Dans quel état j'erre ? -, j'adresse préalablement un courrier sollicitant une interview du spécialiste de la vie extraterrestre qu'est l'ancien chroniqueur sportif Claude Vorilhon, alias **Raël**. Déçu par l'absence de réponse, je me rends à cette fameuse conférence et m'informe auprès d'un beau Raëlien de blanc vêtu sur la possibilité d'interroger le nouveau prophète. Trop occupé à parcourir le monde pour structurer son mouvement, il s'est fait représenter par Gilles Carbonell, fervent adepte et conférencier de talent. J'observe alors le public, aussi disparate que celui qui emplit d'ordinaire les salles de cinéma.

MESSAGE VIDEO

La soirée débute par une projection sur le message transmis à Raël - sacré veinard ! - par les extraterrestres descendus de leur soucoupe. Aïe ! Que des plans fixes de photographies banales ou de dessins plutôt malhabiles !



Raël en majesté

Visiblement, un conseiller en marketing s'impose ! Quant aux commentaires suaves offrant, avec force références scientifiques, une version très, heu.... particulière de la Bible, ils ne tardent pas à faire franchement rigoler l'assistance. Le pire est à venir, un clip vidéo d'un autre âge où Raël dans son aube blanche, entouré d'enfants joyeux et de jeunes filles béates, gambade dans la nature en chantant une comptine incroyablement naïve et démodée (tendre euphémisme). Cette fois l'assistance - qui vraisemblablement espérait un dossier de type SEPRA (ex-GEPAN) sur les ovnis - proteste haut et fort. Les invectives volent bas et la salle commence à se vider. Rien que des ingrats ! Refuser une révélation scientifique de ce niveau !... Vient enfin l'entracte qui précède la conférence proprement dite.

En vérité je vous le dis, les vils extraterrestres que nous côtoyons au travers des jeux vidéo, se révèlent en réalité très gentils et rudement calés. La preuve, ils sont nos créateurs !

PAUVRE DARWIN !

Le 13 décembre 1973, Claude Vorilhon, qui se dégourdit les jambes dans l'ancien cratère d'un volcan qui domine Clermont-Ferrand, est témoin de l'atterrissage d'une soucoupe standard. Un petit personnage sympa sort de l'engin, s'approche de notre héros et déclare dans un français impeccable :

"Vous avez été choisi pour révéler aux hommes la vérité sur ce qu'ils sont et sur ce que nous sommes. Selon leur réaction, nous verrons si nous pouvons nous montrer à eux librement et officiellement...

- Il était une fois, sur une lointaine planète, de savants généticiens fort imprudents qu'on

Sur cette table... tout le mystère de la création. Hallucinant !

Convaincre les derniers sceptiques... Micro News à la main !

somma d'aller faire leurs cochonneries ailleurs. A la recherche de planètes offrant des conditions propices à l'implantation de la vie, ils découvrent La Terre. Là, l'ensemble de notre petit monde scientifique - qu'on a appelé ***Elohim*** dans La Bible, « ceux qui sont venus du ciel » en hébreu - aidé de quelques artistes, bricole dans d'immenses laboratoires (mais oui, le paradis terrestre !), les végétaux, les animaux et finalement un être à leur image : l'Homme ! Inquiétude du gouvernement. « Imaginez que ces, heu, *créatures* nous égalent ou nous dépassent un jour, hein ? On vous envoie **Satan**, un fonctionnaire du conseil de l'ordre, ça va chier ! » Et c'est le déluge ! Seul un échantillon représentatif se retrouve préservé dans un vaisseau, l'**Arche de Noé**. « Bon, maintenant on passe l'éponge, à condition que vous mainteniez vos, heu, *créatures* dans l'ignorance. »

Mais voilà qu'un gentil savant, **Lucifer**, révèle aux hommes le pot aux roses. C'en est trop et les traîtres, condamnés à l'exil sur Terre, profitent de l'occase pour lutiner les jolies terriennes. Hélas, la cohabitation ne dure guère et une loi d'amnistie permet enfin aux exilés de rejoindre dare-dare leur planète. Par mansuétude, des messagers sont périodiquement envoyés sur Terre - **Moïse**, **Bouddha**, **Jésus**, **Mahomet** -, afin de transmettre des règles de vie et témoigner de notre œuvre grandiose. Vous êtes le dernier et votre nom est **Raël** - le Messager.

- Aaah, si vous pouviez nous édifier une ambassade, histoire de discuter le bout de gras avec vos dirigeants et vos scientifiques... Au fait, les atomes qui composent toute vie sont des univers gigantesques à l'échelle de l'infiniment petit. A part ça, si vous êtes bien sage, vous serez convié sur notre planète, à rencontrer vos prédécesseurs maintenus en vie scientifiquement." *Ce qui fut fait le 7 octobre 1975, à minuit pétant.*

LAS DES HAINES

"Où en sommes-nous donc aujourd'hui, dans notre compréhension de ce que nous appelons l'ADN ?..."

Ouille ! ça démarre très fort, dommage que quelques scientifiques de haut niveau ne soient pas là pour apporter la contradiction. Les pauvres ! Trop occupés avec leurs microscopes, télescopes et autres cyclotrons à percer les secrets de la matière... Tout le monde n'a pas la chance d'être dans le secret des dieux... Néanmoins, le propos reste au niveau de banalités persillées de terminologie scientifique. Les questions, le plus souvent farfelues, rarement pertinentes, ne mettent guère en danger le conférencier qui trouve, à sa façon, réponse à tout. On embraye sur l'amour, le respect des autres, la paix. La parole m'est enfin accordée, eu égard à ma main levée depuis un bon quart d'heure.

"Oui, à propos de la haine et de la violence, puisque ce sont les Elohim qui nous ont créés, ne pensez-vous pas qu'ils se sont légèrement plantés dans leur programmation ? (Hilarité générale.)

- Le fait de leur création, c'est justement de pouvoir dire ça. Le jour où nous maîtriserons le génie génétique - je ne sais pas si vous êtes scientifique, monsieur, ou si vous aspirez à le devenir -, lorsque nous comprendrons enfin les merveilles au niveau de l'infiniment petit qu'ils ont créées, nous serons émerveillés par l'état de perfection de ce qu'ils ont fait."

Complètement abasourdi par la précision de la réponse, je capitule et réserve pour un éventuel tête-à-tête des questions essentielles, plus en rapport avec le magazine dans lequel j'officie.

ILS CONNAISSENT MICRO NEWS !

A la fin d'une conférence plutôt houleuse, l'occasion se présente...

"Je suis journaliste dans un magazine d'informatique de loisirs...

- Ah, super, j'adore !

- ... qui s'appelle Micro News, permettez que je vous offre notre dernier numéro...

- C'est gentil... ah super, je connais !

- Vous connaissez ? Génial ! Justement, à ce propos, les jeux destinés à la jeunesse présentent toujours les extraterrestres comme de vilains envahisseurs. J'aurais voulu savoir si votre mouvement envisage une riposte sous forme de softs prêchant la bonne parole.

- Oui, c'est un projet que nous avons, et si vous connaissez des gens compétents pour le faire, qu'ils prennent contact avec moi... (A mon avis, le scénario, qui me semble un peu léger, devra être sérieusement remanié, comme d'ailleurs le graphisme et la musique...)

- ... Oui, et nous avons même un projet de film avec Spielberg qui va bientôt sortir, un autre de BD et nous sommes en contact avec TF1 et la 5 pour une grosse émission sur notre mouvement. De plus, nous avons accordé une longue interview à Canal Plus... .

- Ah super ! Avez-vous d'autres modes d'action que les conférences, faites-vous des dons à des œuvres humanitaires ? Agissez-vous, comme elles, sur le terrain ?

- Non, notre choix est de faire en sorte que notre message se propage rapidement, afin de construire l'ambassade le plus vite possible.

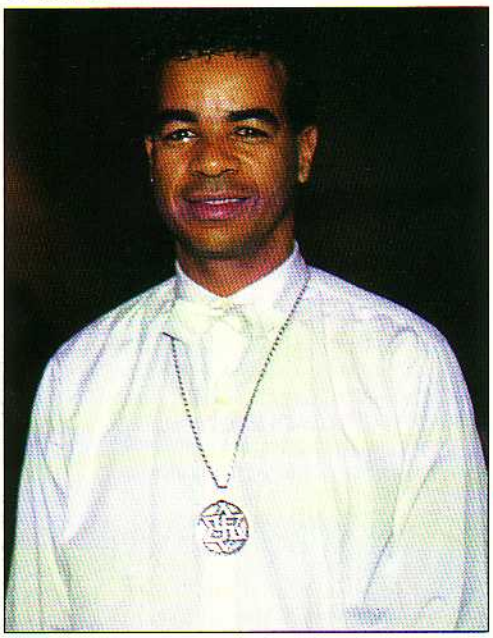
- Merci !"

Monsieur Raël, où que vous soyez, sachez que la rédaction de Micro News est prête à accueillir vos amis Elohim et même de créer un jeu en très étroite collaboration avec eux !...

Avec Georges au four, Sylvain au moulin et moi à la cafetière électrique, nous vaincrions enfin la concurrence !

Jean-Claude Paulin, râleur épicurien.

Un beau Raëlien



Jolie Raëlienne

APRES LA VOILE, LA VAPEUR !

Nous vous promîmes naguère des programmes en langage machine. De derrière les fagots, voici Cubulux - œuvre du talentueux Dominique Liard.

Une dizaine de Ko de binaire au service d'un casse-tête haut en couleur... Seul inconvénient, la frappe méticuleuse d'une tripotée de codes, rendue fichtrement confortable grâce à notre pokeur maison, rappelé ici à votre attention - en compagnie de son mode d'emploi...

NOTRE POKEUR

Indiquez à la demande de l'ordinateur (vive le rhum, Dieu de Dieu !) et sans aucun préfixe, l'adresse de début (version hexadécimale) du listing publié. Tapez ensuite **uniquement** les codes et les sommes de contrôle. Les adresses suivantes, espaces et validations sont automatiques (touche DEL utilisable en cours de frappe). En cas d'erreur décelée par le checksum de fin de ligne, un signal et un message d'alerte précèdent le réaffichage de la ligne litigieuse à corriger, au moyen du curseur. Une fois la donnée rectifiée, l'appui sur la touche fléchée de droite réaffiche le reste de la ligne gardée en mémoire. Ladite touche permet également de dupliquer facilement une ligne de zéros. En fin de saisie, la sauvegarde binaire s'effectue après enfoncement de la touche "S" et entrée du nom de fichier.

LISTING MAISON

```
10 'Pokeur pour Amstrad CPC (Micro News 1991).
20 MEMORY &2000:DIM O$(34):MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:PRINT" I pour changer l'adresse courante":PRINT" S pour sauver les donnees":PRINT" Tapez les caracteres sans espace ni return (tout se fait automatiquement).
30 PRINT" Les fleches gauche et droite servent a l'edition.
40 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 40
50 A=VAL("&"+A$)
60 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$;":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+RIGHT$(A$,2))
70 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:CALL &BD19:T$=INKEY$:CALL &BB8D:CALL &BD19:WEND:T$=UPPER$(T$)
80 IF T$=CHR$(242) THEN T$=CHR$(127)
90 IF T$=CHR$(243) THEN T$=O$(I)
100 IF T$="I" THEN CLS:RUN
110 IF T$<>"S" THEN 140 ELSE D=VAL("&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+65536
120 PRINT:PRINT:INPUT" NOM : ",N$:IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
130 GOTO 60
140 IF T$<>CHR$(127) THEN 160 ELSE IF I=0 THEN 70 ELSE I=I-1:PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>I\2 THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
150 GOTO 70
160 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND 7,150,20:GOTO 70
170 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND 7,150,20:GOTO 70
180 PRINT T$;:IF I=31 THEN PRINT":"; ELSE IF I/2<>I\2 THEN PRINT" ";
190 O$(I)=T$
200 I=I+1:IF I<34 THEN 70
210 FOR I=0 TO 31 STEP 2:X=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X*((I\2)+1):NEXT
220 IF C>32767 THEN C=C+&8000
230 C=(C MOD 256+C\256) AND &FF
240 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THEN 60
250 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:A=A-16:PRINT"ERREUR!":PRINT HEX$(A,4);":";:FOR I=0 TO 31:PRINT O$(I);:IF I/2<>I\2 AND I<>31 THEN PRINT" ";
260 NEXT:PRINT":";:PRINT O$(I);:I=I+1:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+RIGHT$(A$,2)):GOTO 70
```

CUBULUX

Défi : par permutations successives et en un temps limite, faire disparaître la totalité des pions de chacun des dix tableaux, en sachant que les couleurs identiques placées côte à côte s'éliminent. Après sélection d'un carré au moyen du curseur, une légère pression sur "fire" entraîne l'apparition d'un second curseur autour de la pièce adjacente. Si le choix ne semble pas judicieux, un coup de joystick vers le bas (ou touche bas) invalide la commande.

Dans le cas contraire, une seconde pression sur "fire" entraîne une permutation de la couleur des deux pions. Au fur et à mesure de la progression, des cases invisibles - noires, mais tout de même identifiables - doivent impérativement disparaître et des pions inactifs peuvent induire en erreur. Un vrai régal !...

A signaler : les scores peuvent être conservés sur disquette. Une pression sur ESC (avant sauvegarde) permet aux possesseurs d'un lecteur de cassettes d'esquiver la procédure.

SAUVEGARDE DES LISTINGS

Le premier listing Basic, à sauver sous un nom de votre choix (pourquoi pas "CUBULUX") charge les trois fichiers binaires et lance le jeu. Les trois autres listings sont à entrer par le biais de notre pokeur...

Nom	Adr. déb.	Long.
CUBULUX1	&5000	&19E0
CUBULUX2	&7000	&810
CUBULUX.HIG	&5AE4	&136

La longueur précisée s'adresse aux tourmentés qui désirent morceler leur travail en plusieurs fichiers, afin de les réunir ultérieurement dans des dossiers définitifs. Exemple : pour CUBULUX1 - relativement long -, on peut sauver plusieurs petits fichiers (par exemple CU1, CU2) et réaliser une sauvegarde définitive par :

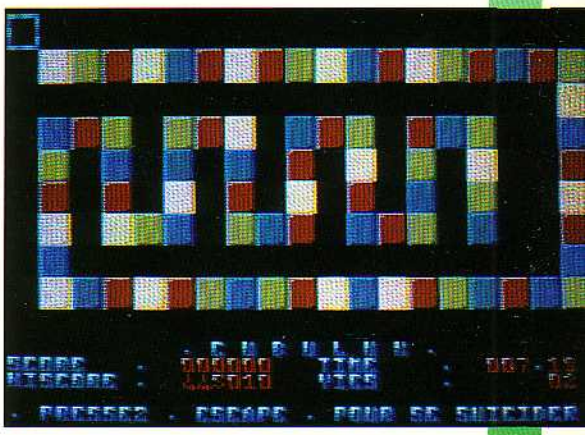
MEMORY &4FFF : LOAD "CU1.BIN": LOAD "CU2.BIN": SAVE"CUBULUX1", B, &5000, &19E0

LISTING 1

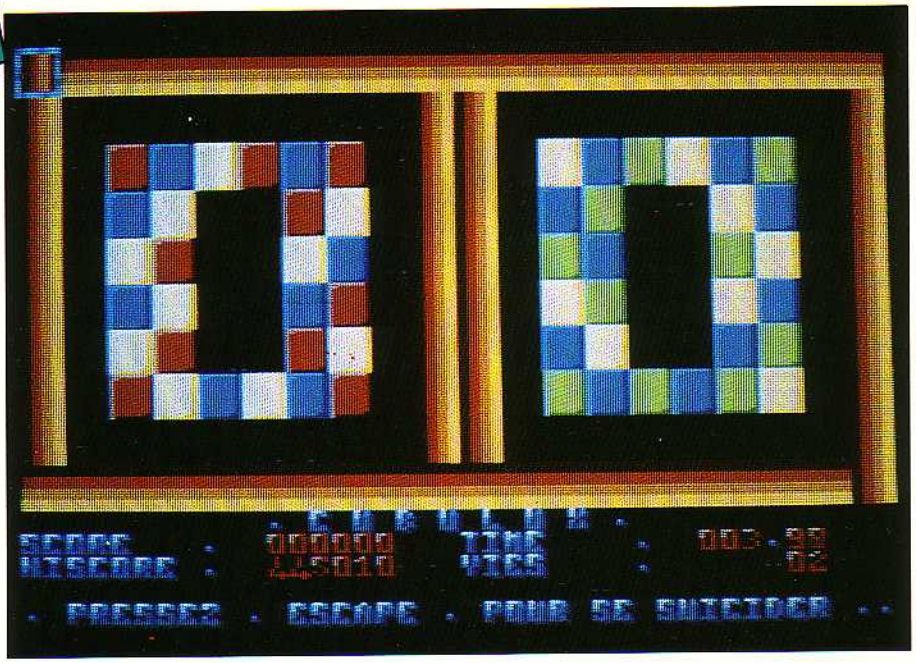
```
10 **************
20 *              *
30 *   CUBULUX    *
40 *              *
50 *     PAR      *
60 *  DOMINIQUE   *
70 *  LIARD 1991. *
80 *              *
90 **************
100  MEMORY  &4FFF:LOAD"CUBULUX1":LOAD"CU
BULUX2":LOAD"CUBULUX.HIG":CALL &5850
```

LISTING 2

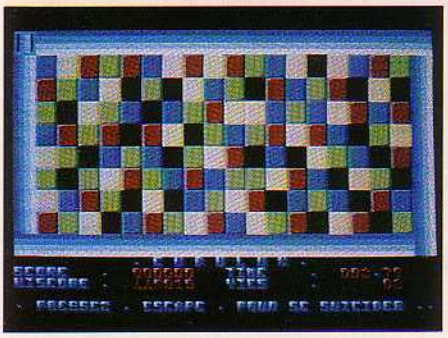
```
5000:10 00 20 88 60 48 8C 48 C8 48 48 48 48 48 40 40:58
5010:32 00 60 88 60 48 8C 40 C8 08 48 48 0C 40 40 80:0C
5020:32 88 60 C8 60 40 C8 00 C8 00 48 08 0C 48 40 C0:C3
5030:32 00 60 88 60 48 C8 48 C8 48 48 48 0C 40 40 80:95
5040:32 88 60 C8 60 40 8C 00 C8 80 48 08 0C 48 40 C0:43
5050:32 88 60 C8 60 40 8C 00 C8 80 48 00 48 00 40 00:01
5060:32 88 60 C8 60 40 8C 08 C8 48 48 48 0C 48 40 C0:74
5070:22 88 60 C8 60 48 8C 48 C8 48 48 48 48 48 48 40:AD
5080:32 88 10 C0 04 80 04 80 04 80 04 80 0C 08 40 C0:B6
5090:32 88 60 C8 40 48 00 48 08 48 48 48 48 04 40 00 80:F6
50A0:22 00 60 88 60 48 8C 40 C8 08 48 48 48 48 48 40 40:08
50B0:22 00 60 00 60 00 C8 00 C8 00 48 08 0C 48 40 C0:8E
50C0:22 88 30 C8 24 48 8C 48 C8 48 48 48 48 48 48 40 40:40
50D0:22 88 60 C8 24 48 8C 48 8C 48 48 48 48 48 48 40 40:C2
50E0:32 88 60 C8 60 48 C8 48 C8 48 48 48 0C 48 40 C0:CC
50F0:32 88 60 C8 60 48 8C 48 C8 C0 48 00 48 00 40 00:97
5100:32 88 60 C8 60 48 C8 48 C8 48 48 48 0C 48 40 84:28
5110:32 88 60 C8 60 48 8C 48 8C C0 48 08 48 48 40 40:F1
5120:32 88 60 C8 60 40 8C 08 40 48 08 48 0C 48 40 C0:A5
5130:32 88 10 C0 04 80 04 80 04 80 04 80 04 80 00 80:CD
5140:22 88 60 C8 60 48 C8 48 C8 48 48 48 0C 48 40 C0:1C
5150:22 88 60 C8 60 48 C8 48 04 40 04 80 04 80 00 80:88
5160:22 88 60 C8 60 48 8C 48 8C 48 0C 48 48 48 40 40:E9
5170:22 88 60 C8 60 48 04 40 88 08 48 48 48 48 40 40:ED
5180:22 88 60 C8 60 48 8C 48 40 48 08 48 0C 48 40 C0:27
5190:32 88 60 C8 40 48 04 40 88 80 48 08 0C 48 40 C0:27
51A0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 44 00 04 80 00 80 00 00:91
51B0:03 A8 16 BC 16 BC BC BC BC BC BC FC BC 14 3C:88
51C0:01 00 56 28 54 28 54 28 54 28 54 28 FC A8 14 3C:E9
51D0:01 00 02 A8 14 BC 54 14 A8 28 BC A8 FC BC 14 3C:2A
51E0:03 00 14 A8 00 BC 54 14 00 A8 00 BC FC 14 14 28:80
51F0:54 00 54 28 54 28 54 28 A8 28 BC A8 FC FC 14 BC:85
5200:03 A8 16 BC 16 14 54 00 00 A8 A8 BC 54 14 00 28:A3
5210:03 A8 16 3C 16 00 FC A8 BC BC BC BC FC BC 14 3C:9B
5220:03 A8 14 BC 00 BC 54 14 54 28 54 28 54 28 00 28:58
5230:03 A8 16 BC 16 BC FC BC BC BC BC BC FC BC 14 3C:CA
5240:03 A8 16 BC 16 BC FC BC 14 BC 00 BC FC BC 14 3C:D0
5250:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:A2
5260:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:B2
5270:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:C2
5280:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:D2
5290:64 48 64 48 64 48 64 48 80 00 00 10 80 00 00 10:9B
52A0:08 00 00 44 08 00 00 44 88 00 00 04 88 00 00 04:82
52B0:20 00 00 40 20 00 00 40 80 00 00 10 80 00 00 10:93
52C0:08 00 00 44 08 00 00 44 98 84 98 84 98 84 98 84:FD
52D0:90 8C 90 8C 90 8C 90 8C 08 00 00 40 08 00 00 40:DE
52E0:88 00 00 10 88 00 00 10 20 00 00 44 20 00 00 44:61
52F0:80 00 00 04 80 00 00 04 08 00 00 40 08 00 00 40:2E
5300:88 00 00 10 88 00 00 10 60 4C 60 4C 60 4C 60 4C:D8
5310:48 64 48 64 48 64 48 64 88 00 00 04 88 00 00 04:EB
5320:20 00 00 40 20 00 00 40 80 00 00 10 80 00 00 10:03
5330:08 00 00 44 08 00 00 44 88 00 00 04 88 00 00 04:13
5340:20 00 00 40 20 00 00 40 84 98 84 98 84 98 84 98:2E
5350:8C 90 8C 90 8C 90 8C 90 20 00 00 44 20 00 00 44:F1
5360:80 00 00 04 80 00 00 04 08 00 00 40 08 00 00 40:9E
5370:88 00 00 10 88 00 00 10 20 00 00 44 20 00 00 44:F1
5380:80 00 00 04 80 00 00 04 4C 60 4C 60 4C 60 4C 60:E8
5390:CC CC CC C8 CC 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48:08
53A0:8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48:D1
53B0:8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48:E1
53C0:8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C C0 C8 C0 C0 C0:A6
53D0:03 03 03 16 03 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC:D5
53E0:56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC:55
53F0:56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC:65
5400:56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC 3C 16 3C 3C 3C:4F
5410:33 33 33 27 33 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F:6B
5420:67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F:65
5430:67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F:75
5440:67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 0F 27 0F 0F 0F:5E
5450:FF FF FF FB FF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B:FC
5460:BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B:C5
5470:BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B:D5
5480:BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F F3 FB F3 F3 F3:9A
5490:0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33:96
54A0:0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33:A6
54B0:0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33:B6
54C0:0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33 0C CC 30 33:C6
54D0:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:8B
54E0:CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC:01
54F0:30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30:DE
5500:33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33:88
5510:F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF:74
5520:F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF:84
5530:F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF:94
5540:F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF F3 3F FF CF:A4
5550:F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3:BE
5560:3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F:4F
5570:FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF:45
5580:CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF CF:3B
5590:3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F:FD
55A0:3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F:0D
55B0:3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F:1D
55C0:3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F 3C FC C3 0F:2D
55D0:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C:26
55E0:FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC:1C
55F0:C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3:45
5600:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F:56
5610:00 00 04 0C 00 00 0C 0C 00 44 04 0C 00 CC 04 0C:EE
5620:00 CC 04 0C 44 CC 04 0C 44 CC 88 0C 44 CC 88 0C:2A
5630:00 CC 88 0C 00 44 88 0C 30 00 CC 04 30 20 44 04:C2
5640:30 30 00 04 30 30 20 04 30 30 30 00 30 30 30 20:D9
5650:0C 08 00 00 0C 0C 00 00 0C 08 88 00 0C 08 CC 00:EE
5660:0C 08 CC 00 0C 08 CC 88 0C 44 CC 88 0C 44 CC 88:AE
5670:0C 44 CC 00 0C 44 88 00 08 CC 00 30 08 88 10 30:B1
5680:08 00 30 30 08 10 30 30 00 30 30 30 10 30 30 30:0A
5690:30 30 30 20 30 30 30 00 30 30 20 04 30 30 00 04:66
56A0:30 20 44 04 30 00 CC 04 00 44 88 0C 00 CC 88 0C:FB
56B0:44 CC 88 0C 44 CC 88 0C 44 CC 04 0C 00 CC 04 0C:40
56C0:00 CC 04 0C 00 44 04 0C 00 00 0C 0C 00 00 04 0C:15
56D0:10 30 30 30 00 30 30 30 08 10 30 30 08 00 30 30:58
56E0:08 88 10 30 08 CC 00 30 0C 44 88 00 0C 44 CC 00:04
56F0:0C 44 CC 88 0C 44 CC 88 0C 08 CC 88 0C 08 CC 00:14
5700:0C 08 CC 00 0C 08 88 00 0C 0C 00 00 0C 08 00 00:F3
5710:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:67
5720:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:77
5730:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:87
5740:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:97
5750:CC CC CC C8 CC 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48:CC
5760:8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48:95
5770:8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48:A5
5780:8C 0C 0C 48 8C 0C 0C 48 8C 0C 0C C0 C8 C0 C0 C0:6A
5790:03 03 03 16 03 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC:99
57A0:56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC:19
57B0:56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC BC:29
57C0:56 FC FC BC 56 FC FC BC 56 FC FC 3C 16 3C 3C 3C:12
57D0:33 33 33 27 33 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F:2E
57E0:67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F:28
57F0:67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 8F:38
5800:67 CF CF 8F 67 CF CF 8F 67 CF CF 0F 27 0F 0F 0F:21
5810:FF FF FF FB FF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B:C0
5820:BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B:89
5830:BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B:99
5840:BF 3F 3F 7B BF 3F 3F 7B BF 3F 3F F3 FB F3 F3 F3:5E
5850:3E 06 32 BE 5D C3 1A 5C 01 03 1E 21 8C 58 5E 23:39
5860:56 EB 7E FE A0 20 02 AF 77 C5 AF 47 ED 42 C1 7C:75
5870:FE C0 30 03 21 FF FF 7E B7 20 03 3E A0 77 EB 2B:78
5880:73 23 72 23 0D 20 02 0E 03 10 D3 C9 EA C2 9A C4:31
5890:2D FE 04 CA 6E EE 1E C8 79 C4 A0 C6 E6 C8 FB C8:57
58A0:F5 DE ED FD 10 D2 A6 D8 EC CA 0A CF 12 C8 3C DB:9C
58B0:9E FD 77 DA BC F9 C1 F9 89 CD CE DE 28 D6 63 C4:3A
58C0:0D D5 5C E3 88 C8 1D FF F3 0E 00 FE 08 38 05 D6:E9
58D0:08 0C 18 F7 F5 C5 11 1D 59 01 0E F4 ED 49 01 C0:B8
58E0:F6 ED 49 0E 00 ED 49 04 3E 92 ED 79 C5 CB F1 06:67
58F0:F6 ED 49 06 F4 ED 78 12 0C 13 79 FE 4A 20 F0 C1:61
5900:3E 82 ED 79 05 ED 49 C1 21 1D 59 06 00 09 F1 47:94
5910:B7 3E 01 28 03 07 10 FD 47 7E A0 B7 C9 FF FF FF:0F
5920:FF FF FF FF FF FF FF 21 B0 BF 11 50 00 19 10 FD:E5
```



```
5930:3D CB 27 85 30 01 24 6F C9 1A 13 B7 C8 FE 2E 28:40
5940:0C FE 20 28 0C FE 41 30 0C D6 14 18 0A 3E 1B 18:F5
5950:06 3E 26 18 02 D6 40 D5 E5 21 F0 4F 47 11 10 00:73
5960:19 10 FD EB E1 E5 E5 01 02 00 EB ED B0 EB E1 01:42
5970:00 08 09 30 F1 E1 23 23 D1 18 BE C5 7E 23 46 23:3B
5980:E5 CD 27 59 D1 CD 39 59 EB C1 10 EF C9 C5 E5 4F:C7
5990:06 00 EB ED B0 EB E1 01 00 08 09 30 04 01 50 C0:94
59A0:09 C1 10 E9 C9 00 01 02 0B 17 0A 03 06 10 0F 18:D5
59B0:19 1A 09 12 13 0C 01 2E 20 43 20 55 20 42 20 55:76
59C0:20 4C 20 55 20 58 20 2E 20 00 0D 05 30 20 2E 2E:46
59D0:2E 2E 2E 2E 20 4A 4F 55 45 52 20 2E 00 0D 06 31:82
59E0:20 2E 2E 2E 2E 20 43 4C 41 56 49 45 52 20 2E 00:8F
59F0:0D 07 32 20 2E 2E 2E 20 4A 4F 59 53 54 49 43 4B:20
5A00:20 2E 00 0D 08 33 20 2E 2E 20 48 49 2E 53 43 4F:F0
5A10:52 45 53 20 2E 00 09 0C 50 52 4F 47 52 41 4D 4D:2E
5A20:45 20 45 54 20 47 52 41 50 48 49 53 4D 45 53 00:03
5A30:0B 0E 2E 20 44 4F 4D 49 4E 49 51 55 45 20 4C 49:C4
5A40:41 52 44 20 2E 00 09 10 50 52 4F 47 52 41 4D 4D:5A
5A50:45 20 20 53 50 45 43 49 41 4C 45 4D 45 4E 54 00:CD
5A60:0A 12 50 4F 55 52 20 20 20 2E 20 4D 49 43 52 4F:AF
5A70:20 4E 45 57 53 20 2E 00 0B 16 2E 20 54 4C 43 20:7E
5A80:37 34 20 20 20 20 20 31 39 39 31 20 2E 00 2E 20:13
5A90:52 45 44 45 46 49 4E 49 54 49 4F 4E 20 20 44 45:CE
5AA0:53 20 20 54 4F 55 43 48 45 53 20 2E 00 48 41 55:3E
5AB0:54 20 2E 2E 2E 2E 2E 00 42 41 53 20 2E 2E 2E 2E:8F
5AC0:2E 2E 00 47 41 55 43 48 45 20 2E 2E 2E 00 44 52:76
5AD0:4F 49 54 45 20 2E 2E 2E 00 54 49 52 45 20 2E 2E:B4
5AE0:2E 2E 2E 00 44 4F 4D 49 4E 49 51 55 45 20 20 20:2F
5AF0:20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 34 34 35 30:B7
5B00:31 30 00 43 20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58:AC
```




```
5B10:20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 31 30 30 30 30:EC
5B20:30 00 43 20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20:82
5B30:20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 30 39 30 30 30 30:1E
5B40:00 43 20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20:69
5B50:20 20 20 20 20 20 20 20 20 30 38 30 30 30 30 00:C7
5B60:43 20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20:60
5B70:20 20 20 20 20 20 20 20 20 30 37 30 30 30 30 00 43:C7
5B80:20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20:37
5B90:20 20 20 20 20 20 20 30 36 30 30 30 30 00 43 20:74
5BA0:55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20:31
5BB0:20 20 20 20 20 20 30 35 30 30 30 30 00 43 20 55:76
5BC0:20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20:2B
5BD0:20 20 20 20 20 30 34 30 30 30 30 00 43 20 55 20:F1
5BE0:42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20:5A
5BF0:20 20 20 20 20 30 33 30 30 30 30 00 43 20 55 20 42:91
5C00:20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20 20:89
5C10:20 20 20 30 32 30 30 30 30 00 AF CD 0E BC AF 21:26
5C20:A5 59 F5 46 23 E5 48 CD 32 BC E1 F1 3C FE 10 38:EF
5C30:F1 01 00 00 CD 38 BC 06 0A 21 B5 59 CD 7B 59 CD:21
5C40:C7 5C 06 F5 ED 78 1F 30 FB CD 58 58 3E 40 CD C8:F8
5C50:58 CA 0A 5D 3E 41 CD C8 58 CA EA 5C 3E 39 CD C8:2C
5C60:58 28 2C 3E 20 CD C8 58 20 D8 3E 03 32 BD 5D 21:78
5C70:AB 5D 11 B2 5D 01 06 00 ED B0 CD 6C BB 3E 01 32:87
5C80:BC 5D 3E 03 32 BD 5D 3E 30 32 98 67 C3 D9 5D CD:47
5C90:6C BB 21 B5 59 06 01 CD 7B 59 11 E4 5A 06 05 C5:41
5CA0:D5 3E 06 CD 27 59 D1 CD 39 59 C1 04 04 78 FE 19:F0
5CB0:38 ED 06 F5 ED 78 1F 30 FB CD 58 58 3A AA 5D CD:54
5CC0:C8 58 20 EE C3 1A 5C 21 DD 59 06 02 CD 7B 59 3A:6A
5CD0:BE 5D 47 3E 0D CD 27 59 E5 01 30 20 7E A9 77 23:FE
5CE0:10 FA E1 01 00 08 09 30 EF C9 3E 07 32 BE 5D CD:80
5CF0:C7 5C 3E 48 32 A6 5D 3C 32 A7 5D 3C 32 A8 5D 3C:23
5D00:32 A9 5D 3C 32 AA 5D C3 42 5C CD 6C BB CD 58 58:EB
5D10:3E 06 32 BE 5D 3E 06 06 01 CD 27 59 11 8E 5A CD:AF
5D20:39 59 06 07 21 A6 5D C5 E5 D5 3E 10 CD 27 59 D1:AE
5D30:CD 39 59 D5 22 A3 5D 3A A5 5D CD C8 58 28 1E 3A:E0
5D40:A5 5D 3C 32 A5 5D FE 50 38 ED AF 32 A5 5D 06 F5:CD
5D50:ED 78 1F 30 FB CD 58 58 CD 77 5D 18 DA 01 00 80:D4
5D60:0B 78 B1 20 FB 3A A5 5D D1 E1 77 23 C1 04 04 78:D8
5D70:FE 11 20 B3 C3 1A 5C 3A 98 5D 3C FE 06 38 02 3E:D6
5D80:01 32 98 5D 21 99 5D 47 5E 23 56 23 10 FA 2A A3:D2
5D90:5D 3E 02 06 08 C3 8D 59 01 12 45 22 45 32 45 22:13
5DA0:45 12 45 00 00 00 43 45 22 1B 2F 30 30 30 30 30:AE
5DB0:30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 06 2E:7B
5DC0:20 4E 49 56 45 41 55 20 30 20 2E 00 2E 20 56 49:F4
5DD0:45 53 20 20 20 30 20 2E 00 01 00 80 0B 78 B1 20:B0
5DE0:FB 3A BD 5D C6 30 32 D5 5D 3A BC 5D C6 30 32 C8:B1
5DF0:5D 3E 0E 06 0D CD 27 59 11 BF 5D CD 39 59 3E 0E:6C
5E00:47 CD 27 59 11 CC 5D CD 39 59 06 F5 ED 78 1F 30:05
5E10:FB CD 58 58 3A AA 5D CD C8 58 20 EE C3 CF 61 21:BB
5E20:B2 5D 11 13 5C CD 29 60 B7 CA 1A 5C CD 6C BB 3E:49
5E30:01 32 A3 5F 21 1F C0 11 60 32 3E 0F 06 1E CD 8D:20
5E40:59 3E 0A 47 CD 27 59 11 41 60 CD 39 59 21 7B 5F:BA
5E50:06 1E 3E 20 77 23 10 FC CD 03 BB 3E 0A 32 EE 5E:29
5E60:3E 10 32 EF 5E CD 6B 5E C3 F0 5E 21 7B 5F 06 22:E0
5E70:3E 20 77 23 10 FC 3E 01 32 A3 5F 3A EF 5E 47 3A:5F
5E80:EE 5E CD 27 59 11 7B 5F CD 39 59 CD 06 BB FE 0D:5A
5E90:C8 FE 20 28 22 FE 7F 28 3D FE 2E 28 1A FE 30 38:AF
5EA0:DA FE 3A 38 12 FE 41 38 D2 FE 5B 38 0A FE 61 38:E1
5EB0:CA FE 7B 30 C6 D6 20 F5 3A A3 5F FE 17 30 0F 4F:A9
5EC0:06 00 21 7A 5F 09 F1 77 21 A3 5F 34 18 AD F1 3E:C2
5ED0:07 CD 5A BB 18 A5 3A A3 5F FE 01 28 F2 3D 32 A3:F6
5EE0:5F 4F 3E 20 06 00 21 7A 5F 09 77 C3 7B 5E 00 00:C4
5EF0:11 93 5F 21 B2 5D 01 06 00 ED B0 21 7B 5F 11 FB:BB
5F00:5B 01 1E 00 ED B0 06 09 21 DC 5B C5 E5 01 18 00:74
5F10:09 EB 21 B2 5D CD 29 60 B7 28 23 E1 E5 D1 01 1F:8E
5F20:00 09 EB 01 1E 00 E5 ED B0 E1 E5 EB 21 7B 5F 01:B7
5F30:1E 00 ED B0 E1 01 1F 00 AF ED 42 C1 10 CD E1 C1:54
5F40:3E 01 06 12 CD 27 59 11 A4 5F CD 39 59 3E 42 CD:DD
5F50:C8 58 CA 8F 5C 3E 2F CD C8 58 20 F1 06 0C 21 1D:B8
5F60:60 11 00 50 CD 8C BC 3E 02 21 E4 5A 11 36 01 01:52
5F70:00 00 CD 98 BC CD 8F BC C3 8F 5C 00 00 00 00 00:66
5F80:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:DF
5F90:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:EF
5FA0:00 00 00 01 2E 20 41 54 54 45 4E 54 49 4F 4E 20:BB
5FB0:2E 20 53 41 55 56 45 47 41 52 44 45 20 44 45 53:9F
5FC0:20 48 49 2E 53 43 4F 52 45 53 20 2E 20 20 20 20:DA
5FD0:56 45 55 49 4C 4C 45 5A 20 49 4E 54 52 4F 44 55:5E
5FE0:49 52 45 20 4C 41 20 44 49 53 51 55 45 54 54 45:40
5FF0:20 20 20 20 20 20 20 43 55 42 55 4C 55 58 20 50:D3
6000:55 49 53 20 41 50 50 55 59 45 5A 20 53 55 52 20:BE
6010:2E 20 45 53 50 41 43 45 20 2E 20 20 00 43 55 42:B9
6020:55 4C 55 58 20 2E 48 49 47 0E 00 46 1A 23 13 0C:41
6030:B8 28 04 30 07 38 07 79 FE 06 38 EF AF C9 3E FF:4F
6040:C9 45 4E 54 52 45 5A 20 56 4F 54 52 45 20 4E 4F:55
6050:4D 20 53 2E 56 2E 50 2E 00 06 0C 21 00 C0 C5 E5:26
6060:06 14 C5 E5 11 E0 58 3E 04 06 10 CD 8D 59 E1 01:E4
6070:04 00 09 C1 10 EC E1 01 A0 00 09 C1 10 E0 C9 21:29
6080:00 C0 11 00 90 06 0A C5 E5 D5 06 14 C5 E5 D5 E5:26
6090:1A 21 10 52 11 40 00 47 19 10 FD EB E1 3E 04 06:CF
60A0:10 CD 8D 59 D1 E1 13 01 04 00 09 C1 10 DE E1 01:96
60B0:14 00 09 EB E1 01 A0 00 09 C1 10 CB C9 01 00 C8:BE
60C0:11 00 90 1A FE 14 28 08 FE 0A 30 05 FE 06 38 01:65
60D0:0C 13 10 EF 79 32 A9 61 C9 3A A7 61 3C FE 3A 30:1E
60E0:04 32 A7 61 C9 3E 30 32 A7 61 3A A6 61 3C FE 3A:44
60F0:28 04 32 A6 61 C9 3E 30 32 A6 61 21 A4 61 7E 3C:69
6100:FE 3A 30 02 77 C9 3E 30 77 2B 18 F2 0C 15 2E 20:7C
6110:43 20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 2E 00:E6
6120:01 16 53 43 4F 52 45 20 20 20 2E 20 20 30 30 30:0F
6130:30 30 30 20 20 20 54 49 4D 45 20 20 20 20 2E 20:96
6140:20 30 30 30 2E 30 30 00 01 17 48 49 53 43 4F 52:FA
6150:45 20 2E 20 20 30 30 30 30 30 30 20 20 20 56 49:04
6160:45 53 20 20 20 20 2E 20 20 20 20 20 20 30 30 00:90
6170:01 19 2E 20 50 52 45 53 53 45 5A 20 2E 20 45 53:73
6180:43 41 50 45 20 2E 20 50 4F 55 52 20 53 45 20 53:0C
6190:55 49 43 49 44 45 52 20 2E 2E 00 30 30 30 2E 30:7B
61A0:30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:32
61B0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:12
61C0:00 00 00 00 00 00 90 52 D0 52 10 53 50 53 00 00 CD:42
61D0:6C BB 21 78 6F 3A BC 5D 47 11 C8 00 19 10 FD 11:E0
61E0:00 90 01 C8 00 ED B0 CD 7F 60 CD BD 60 21 FC 5A:89
61F0:11 55 61 01 06 00 ED B0 3A BD 5D C6 30 32 6E 61:E4
6200:21 0C 61 06 04 CD 7B 59 21 9B 61 11 A2 61 01 07:39
6210:00 ED B0 3E 01 32 AA 61 32 AB 61 32 C2 61 32 C3:A7
6220:61 AF 32 BC 61 32 C4 61 3E 42 CD C8 58 CA 4A 67:B9
6230:CD D9 60 3A AA 61 32 AC 61 3A AB 61 32 AD 61 3A:88
6240:AA 5D CD C8 58 28 04 AF 32 CE 61 3A BC 61 B7 20:49
6250:2B 3A A6 5D CD C8 58 28 4D 3A A7 5D CD C8 58 28:D1
6260:54 3A A8 5D CD C8 58 28 5B 3A A9 5D CD C8 58 28:A5
6270:62 3A AA 5D CD C8 58 28 69 C3 4B 64 3A C2 61 32:43
6280:AE 61 3A C3 61 32 AF 61 3A A6 5D CD C8 58 CA 38:A2
6290:63 3A AA 5D CD C8 58 CA 5C 63 3A A7 5D CD C8 58:80
62A0:CA 54 63 C3 4B 64 3A AB 61 FE 01 CA 4B 64 3D 32:70
62B0:AB 61 C3 4B 64 3A AB 61 FE 0A CA 4B 64 3C 32 AB:B3
62C0:61 C3 4B 64 3A AA 61 FE 01 CA 4B 64 3D 32 AA 61:1A
62D0:C3 4B 64 3A AA 61 FE 14 CA 4B 64 3C 32 AA 61 C3:E2
62E0:4B 64 3A CE 61 B7 C2 4B 64 26 90 3A AA 61 3D 6F:A5
62F0:3A AB 61 3D 28 07 47 11 14 00 19 10 FD 7E FE 06:17
6300:DA 4B 64 FE 0A 38 05 FE 14 C2 4B 64 3E 01 32 BC:D1
6310:61 32 BD 61 CD 6E 63 B7 20 07 AF 32 BC 61 C3 4B:6D
6320:64 CD AE 63 3A C2 61 32 AE 61 3A C3 61 32 AF 61:BD
6330:3E 01 32 CE 61 C3 4B 64 3A BD 61 3C FE 05 28 09:F0
6340:32 BD 61 CD AE 63 C3 4B 64 3E 01 32 BD 61 CD AE:6A
6350:63 C3 4B 64 3E 01 32 CD 61 C3 4B 64 3A CE 61 B7:94
6360:C2 4B 64 3E 01 32 C4 61 32 CE 61 C3 4B 64 26 90:AB
6370:3A AA 61 3D 6F 3A AB 61 3D 28 07 47 11 14 00 19:A9
6380:10 FD 0E 00 E5 2B CD A1 63 E1 E5 23 CD A1 63 E1:5B
6390:E5 11 14 00 19 CD A1 63 E1 AF ED 52 CD A1 63 79:A6
63A0:C9 7E FE 06 D8 FE 0A 38 03 FE 14 C0 0C C9 26 90:FF
63B0:3A AA 61 3D 6F 3A AB 61 3D 28 07 47 11 14 00 19:E9
63C0:10 FD 3A BD 61 FE 01 28 0B FE 02 28 0F FE 03 28:B5
63D0:0E 2B 18 0F 11 14 00 AF ED 52 18 07 23 18 04 11:C1
63E0:14 00 19 7E FE 06 38 08 FE 0A 38 18 FE 14 28 14:14
63F0:3A BD 61 3C FE 05 30 05 32 BD 61 18 B1 3E 01 32:CE
6400:BD 61 18 AA 3A BD 61 FE 01 28 24 FE 02 28 12 FE:76
6410:03 28 2A 3A AA 61 3D 32 C2 61 3A AB 61 32 C3 61:7D
6420:C9 3A AA 61 3C 32 C2 61 3A AB 61 32 C3 61 C9 3A:05
6430:AB 61 3D 32 C3 61 3A AA 61 32 C2 61 C9 3A AB 61:70
6440:3C 32 C3 61 3A AA 61 32 C2 61 C9 3A C4 61 B7 28:18
6450:32 21 B6 5D CD 64 67 26 90 3A AA 61 3D 6F 3A AB:C0
6460:61 3D 28 07 47 11 14 00 19 10 FD E5 26 90 3A C2:2C
6470:61 3D 6F 3A C3 61 3D 28 04 47 19 10 FD D1 46 1A:D1
6480:EB 70 12 3A AA 61 3D 07 07 6F 26 C0 3A AB 61 3D:7A
6490:28 07 47 11 A0 00 19 10 FD 22 B0 61 26 90 3A AC:0F
64A0:61 3D 6F 3A AD 61 3D 28 07 47 11 14 00 19 10 FD:97
64B0:46 21 10 52 11 40 00 19 10 FD 22 B2 61 26 C0 3A:01
64C0:AC 61 3D 07 07 6F 3A AD 61 3D 28 07 47 11 A0 00:02
64D0:19 10 FD 22 B4 61 3A C2 61 3D 07 07 6F 26 C0 3A:8E
64E0:C3 61 3D 28 07 47 11 A0 00 19 10 FD 22 B6 61 26:D3
64F0:90 3A AE 61 3D 6F 3A AF 61 3D 28 07 47 11 14 00:69
6500:19 10 FD 46 21 10 52 11 40 00 19 10 FD 22 BA 61:62
6510:26 C0 3A AE 61 3D 07 07 6F 3A AF 61 3D 28 07 47:C0
6520:11 A0 00 19 10 FD 22 B8 61 2A C5 61 E5 21 C7 61:9E
6530:11 C5 61 01 06 00 ED B0 E1 22 CB 61 06 F5 ED 78:52
6540:1F 30 FB ED 5B B2 61 2A B4 61 3E 04 06 10 CD 8D:B0
6550:59 2A B0 61 ED 5B C5 61 06 10 C5 E5 06 04 1A B7:DE
6560:28 01 77 13 23 10 F7 E1 01 00 08 09 30 04 01 50:15
6570:C0 09 C1 10 E5 06 F5 ED 78 1F 30 FB 3A BC 61 B7:C5
6580:28 47 ED 5B BA 61 2A B8 61 3E 04 06 10 CD 8D 59:F0
6590:3A C4 61 B7 20 33 3A CD 61 B7 28 09 AF 32 CD 61:25
65A0:32 BC 61 18 24 2A B6 61 ED 5B C5 61 06 10 C5 E5:14
65B0:06 04 1A B7 28 01 77 13 23 10 F7 E1 01 00 08 09:2E
65C0:30 04 01 50 C0 09 C1 10 E5 06 F5 ED 78 1F 30 FB:D7
65D0:3E 20 06 16 CD 27 59 11 A2 61 CD 39 59 3E 0C 06:1A
65E0:16 CD 27 59 11 B2 5D CD 39 59 CD 58 58 06 F5 ED:E9
65F0:78 1F 30 FB 3A C4 61 B7 CA 28 62 AF 32 C4 61 32:04
6600:BC 61 3A AA 61 32 2A 66 3A AB 61 32 2C 66 CD 7C:A6
6610:66 3A C2 61 32 2A 66 3A C3 61 32 2C 66 CD 7C 66:C5
6620:3A A9 61 B7 CA 0D 67 C3 28 62 00 00 00 00 00 26:F0
6630:C0 3D 07 07 6F 11 A0 00 05 28 03 19 10 FD C9 26:F1
6640:90 3A 2A 66 3D 6F 3A 2C 66 3D 28 07 47 11 14 00:52
6650:19 10 FD 0E 00 7E 32 2E 66 47 E5 2B CD 77 66 E1:4D
6660:E5 23 CD 77 66 E1 E5 11 14 00 19 CD 77 66 E1 AF:A7
6670:ED 52 CD 77 66 79 C9 7E B8 C0 0C C9 CD 3F 66 79:82
6680:B7 C8 19 E5 3A 2C 66 47 3A 2A 66 CD 2F 66 11 50:07
```



```
6690:52 3E 04 06 10 CD 8D 59 21 A9 61 35 E1 AF 77 E5:A1
66A0:2B 3A 2C 66 47 3A 2A 66 3D CD DA 66 E1 E5 23 3A:03
66B0:2C 66 47 3A 2A 66 3C CD DA 66 E1 E5 11 14 00 19:D1
66C0:3A 2C 66 47 3A 2A 66 04 CD DA 66 E1 11 14 00 AF:CE
66D0:ED 52 3A 2C 66 47 3A 2A 66 05 F5 C5 3A 2E 66 47:50
66E0:7E B8 C2 00 67 AF 77 21 A9 61 35 21 B4 5D CD 64:28
66F0:67 C1 F1 CD 2F 66 11 50 52 3E 04 06 10 C3 8D 59:C9
6700:C1 F1 C9 05 08 0C 14 0C 14 0F 28 1E 20 3A BC 5D:FF
6710:21 02 67 47 23 10 FD 3A A2 61 D6 30 28 06 47 AF:4D
6720:C6 64 10 FC 4F 3A A3 61 D6 30 28 06 47 79 C6 0A:A4
6730:10 FC 4F 3A A4 61 D6 30 81 47 7E B8 38 0C 21 BC:07
6740:5D 34 7E FE 0B 20 14 C3 BC 69 3A BD 5D 3D FE FF:B5
6750:CA CA 69 32 BD 5D CD B2 69 18 03 CD 97 69 CD 6C:F0
6760:BB C3 D9 5D 7E 3C FE 3A 30 03 77 18 06 3E 30 77:CD
6770:2B 18 F1 3A 98 67 47 3A B2 5D B8 C8 32 98 67 3A:FC
6780:BD 5D 3C 32 BD 5D C6 30 32 99 67 3E 25 06 17 CD:42
6790:27 59 11 99 67 C3 39 59 00 00 00 03 0A 46 45 4C:B4
67A0:49 43 49 54 41 54 49 4F 4E 53 20 2E 20 20 56 4F:B5
67B0:55 53 20 41 56 45 5A 20 52 45 53 4F 4C 55 20 43:C8
67C0:45 00 03 0C 43 55 42 55 4C 55 58 20 20 2E 20 20:CE
67D0:20 4D 41 49 53 20 51 55 20 45 4E 20 53 45 52 41:C1
67E0:20 54 20 49 4C 20 44 55 00 03 0E 20 20 20 20 20:DE
67F0:20 20 20 20 20 20 20 50 52 4F 43 48 41 49 4E 20:8E
6800:20 2E 20 2E 20 2E 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00:20
6810:03 0A 20 56 4F 55 53 20 4E 20 45 54 45 53 20 50:07
6820:41 53 20 50 41 52 56 45 4E 55 20 41 20 52 45 53:B9
6830:4F 55 44 52 45 20 00 03 0C 43 45 20 43 55 42 55:B0
6840:4C 55 58 20 2E 20 43 4F 4D 4D 45 4E 54 20 56 4F:92
6850:55 53 20 59 20 50 52 45 4E 44 52 45 5A 00 03 0E:40
6860:20 20 20 20 20 20 20 56 4F 55 53 20 43 45 54 54:9E
6870:45 20 46 4F 49 53 20 43 49 20 2E 20 2E 20 2E 20:EE
6880:20 20 20 20 00 03 0A 20 20 46 45 4C 49 43 49 54:E7
6890:54 49 4F 4E 20 20 2E 20 20 56 4F 55 53 20 41 56:CA
68A0:45 5A 20 52 45 53 4F 4C 55 20 20 00 03 0C 4C 20:75
68B0:45 4E 49 47 4D 45 20 44 55 20 43 55 42 55 4C 55:13
68C0:58 20 44 41 4E 53 20 53 41 20 54 4F 54 41 4C 49:55
68D0:54 45 00 03 0E 4D 41 49 53 20 51 55 20 45 4E 20:FE
68E0:41 44 56 49 45 4E 44 52 41 20 54 20 49 4C 20 44:94
68F0:45 53 4F 52 4D 41 49 53 20 00 03 10 20 20 44 45:DC
6900:20 4D 4F 49 20 2E 2E 2E 20 50 41 55 56 52 45 20:A7
6910:50 52 4F 47 52 41 4D 4D 45 20 2E 20 2E 20 2E 20:23
6920:00 03 0A 44 45 53 4F 4C 41 49 53 20 4D 41 49 53:D7
6930:20 56 4F 55 53 20 4E 20 45 54 45 53 20 50 41 53:DA
6940:20 50 41 52 56 45 4E 55 00 03 0C 41 20 52 45 53:AD
6950:4F 55 44 52 45 20 4C 20 45 4E 49 47 4D 45 20 44:D4
6960:55 20 43 55 42 55 4C 55 58 20 2E 20 49 4C 20 00:2B
6970:03 0E 20 20 20 20 20 20 20 20 20 46 41 55 54 20:19
6980:50 45 52 53 45 56 45 52 45 52 20 2E 20 2E 20 2E:FF
6990:20 20 20 20 20 20 00 21 9B 67 06 03 CD 7B 59 06:5F
69A0:F5 ED 78 1F 30 FB CD 58 58 3A AA 5D CD C8 58 C8:3C
69B0:18 ED 21 10 68 06 03 CD 7B 59 18 E3 21 85 68 06:6A
69C0:04 CD 7B 59 CD 9F 69 C3 1F 5E 21 21 69 06 03 18:83
69D0:F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:2B
```

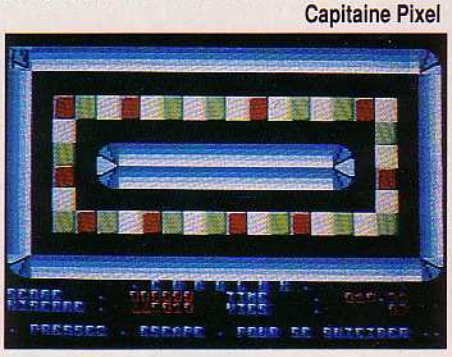
LISTING 3

```
7000:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:70
7010:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:80
7020:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:90
7030:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:A0
7040:10 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 11 10 0D 0D 0D 0D 0D:EB
7050:0D 0D 0D 11 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 0C 00:EC
7060:00 00 00 00 00 00 00 0C 0C 00 00 00 00 00 00 00:9D
7070:00 0C 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 0C 00 00 09:DA
7080:07 08 09 00 00 0C 0C 00 00 08 07 08 09 00 00 0C:F3
7090:0C 00 00 08 00 00 07 00 00 0C 0C 00 00 09 00 00:D9
70A0:07 00 00 0C 0C 00 00 07 00 00 08 00 00 0C 0C 00:72
70B0:00 07 00 00 08 00 00 0C 0C 00 00 09 08 07 09 00:E2
70C0:00 0C 0C 00 00 08 09 07 09 00 00 0C 0C 00 00 00:93
70D0:00 00 00 00 00 0C 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 0C:9E
70E0:0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 0C 00 00 00 00:5A
70F0:00 00 00 0C 12 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 13 12 0D:B6
7100:0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 13 10 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B:F4
7110:0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 11 0A 00 00 00:A9
7120:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A:32
7130:0A 00 07 09 08 07 08 09 08 09 08 07 08 09 08 09:F6
7140:07 08 00 0A 0A 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00:5B
7150:00 00 00 00 00 09 00 0A 0A 00 09 00 10 0B 0B 0B:C7
7160:0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 11 00 08 00 0A 0A 00 07:01:54
7170:12 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 13 00 07 00 0A:A9
7180:0A 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:14
7190:00 08 00 0A 0A 00 09 07 09 08 07 09 08 09 07 08:10
71A0:09 07 08 09 08 09 00 0A 0A 00 00 00 00 00 00 0E:6E
71B0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 12 0B 0B 0B:76
71C0:0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 13:90
71D0:0E 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F:41
71E0:0F 0F 0F 0F 0E 00 00 00 00 00 00 00 0E 0E 00:C6
71F0:00 00 00 00 00 00 00 0E 0E 00 07 06 08 07 06 07:7C
7200:00 0E 0E 00 08 06 09 08 06 09 00 0E 0E 00 06 08:4F
7210:00 00 07 08 00 0E 0E 00 06 09 00 00 08 06 00 0E:9C
7220:0E 00 08 07 00 00 08 06 00 0E 0E 00 09 06 00 00:2E
7230:09 08 00 0E 0E 00 06 08 00 00 06 07 00 0E 0E 00:D2
7240:08 09 00 00 08 06 00 0E 0E 00 08 07 00 00 07 08:9E
7250:00 0E 0E 00 06 08 00 00 06 09 00 0E 0E 00 07 08:31
7260:06 08 06 07 00 0E 0E 00 09 06 09 06 09 08 00 0E:CD
7270:0E 00 00 00 00 00 00 00 00 0E 0E 00 00 00 00 00:18
7280:00 00 00 0E 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F:94
7290:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0E 00 00 00 00 00 10 0B 0B:50
72A0:0B 0B 0B 0B 0B 0B 11 00 00 00 00 00 00 00 00 00:72
72B0:00 0A 07 09 08 06 00 07 09 01 0A 00 00 00 00 00:BE
72C0:00 00 00 00 00 00 0A 06 00 07 09 08 06 00 07 0A:CC
72D0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 09 08 06 00 07 09:B3
72E0:08 06 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 0A 00 07:8F
72F0:09 08 06 00 07 09 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00:2E
7300:01 0A 08 06 00 07 09 08 06 00 0A 00 00 00 00 00:07
7310:00 00 00 00 01 0A 07 09 08 06 00 07 09 08 0A 00:93
7320:00 00 00 00 00 00 00 00 01 0A 00 00 07 09 08 06:B3
7330:00 07 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 01 0A 07 08:53
7340:06 00 07 09 08 06 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00:85
7350:01 12 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 13 00 00 00 00 00:F8
7360:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:D3
7370:00 00 00 00 00 08 09 06 08 00 00 00 00 00 00 00:CB
7380:00 00 00 09 08 07 06 00 00 07 01 0B 0B 0B 0B 0B:EA
7390:0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 01 08 00 00 09 06 07:A0
73A0:01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 07 06 09 00:58
73B0:00 00 00 00 00 00 00 00 07 09 07 06 08 06 00 00:E4
73C0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 08 0B 08 09 0B:7D
73D0:09 11 00 00 00 00 00 00 00 07 08 06 00 00 0A 09:7D
73E0:06 07 08 06 07 0A 00 00 07 08 09 00 00 08 01 0B:1B
73F0:0B 0B 13 00 00 00 00 00 00 12 0B 0B 0B 01 06 00:69
7400:00 09 07 06 09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07:51
7410:09 06 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:B1
7420:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:94
7430:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 09 07:0D
7440:08 06 07 08 07 09 08 06 07 08 09 07 06 07 09 00:3F
7450:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:C4
7460:00 00 08 00 00 06 07 09 00 09 07 08 00 06 07 09:E0
7470:00 07 06 09 00 00 06 00 00 09 01 06 00 06 00 06:B5
7480:00 07 00 08 00 09 00 08 00 00 07 00 00 07 00 07:B9
7490:00 08 00 07 00 08 00 07 00 06 00 09 00 00 08 00:BA
74A0:00 08 00 08 09 06 00 09 06 07 00 06 07 09 00 06:DD
74B0:01 01 07 00 00 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:61
74C0:00 00 00 00 00 00 06 00 00 08 06 07 08 07 09 06:F8
74D0:09 07 08 06 08 07 09 06 07 06 09 00 00 00 00 00:2D
74E0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:55
74F0:00 00 00 00 00 00 00 00 01 17 16 00 00 00 00 00:48
7500:00 00 00 00 00 07 06 07 08 09 08 00 00 16 17 00:8C
7510:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 09 14 09 06 09 00:7B
7520:00 18 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 07 09:7D
7530:08 14 07 00 00 15 18 00 00 09 07 08 06 07 08 00:43
7540:00 06 14 08 14 09 08 00 00 16 00 00 00 08 14 07:DB
7550:09 14 06 00 00 08 09 14 06 14 09 00 00 00 16 00:C6
7560:00 09 06 14 07 08 09 00 00 06 07 08 09 07 06 00:F8
7570:00 17 18 00 00 07 08 09 14 06 07 00 00 00 00 00:45
7580:00 00 00 00 00 00 18 17 00 00 00 09 14 06 08 14 09 00:B0
7590:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 15 16 00 00 08 07 09:36
75A0:06 07 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 16 15 00:C0
75B0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B:6D
75C0:0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0A 06 08 07:53
75D0:09 07 06 17 07 17 16 09 06 08 14 08 06 16 09 0A:CB
75E0:0A 07 18 06 08 14 09 14 08 15 18 14 07 06 09 07:0C
75F0:14 08 14 0A 0A 09 14 08 09 06 14 06 09 16 17 08:5C
7600:06 09 06 08 07 06 07 0A 0A 06 07 09 07 14 07 08:38
7610:14 18 15 09 07 08 16 15 14 09 08 0A 0A 08 09 14:60
7620:06 09 06 14 09 17 16 14 06 14 08 09 06 14 07 0A:39
7630:0A 09 14 09 08 07 09 06 07 15 18 09 08 07 06 14:D2
7640:08 09 14 0A 0A 17 06 07 18 14 08 14 06 18 17 07:A9
7650:14 15 09 06 14 07 06 0A 0A 07 09 08 14 06 07 09:F8
7660:08 16 15 08 09 07 14 08 07 14 09 0A 0B 0B 0B 0B:F2
7670:0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0A:B4
7680:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:F6
7690:00 00 00 00 00 00 06 00 00 00 00 00 00 00 00 15:7C
76A0:00 00 00 00 00 00 00 09 00 00 14 07 00 00 00 00:6C
76B0:00 00 00 16 00 00 00 00 00 08 14 00 00 00 14 08:5A
76C0:00 00 00 00 00 00 00 17 00 00 00 00 07 14 00 00:64
76D0:00 00 00 14 09 00 00 00 00 00 00 00 18 00 00 00:46
76E0:14 00 00 00 00 00 00 14 14 07 09 08 09 06 09 08:9C
76F0:06 09 07 14 14 00 00 00 00 00 00 14 09 00 00 00:AF
7700:15 00 00 00 00 00 00 06 14 00 00 00 00 14 14 08:38
7710:00 00 00 00 16 00 00 00 00 00 00 00 07 14 14 00:97
7720:00 06 07 00 00 00 00 00 17 00 00 00 00 00 00 00:88
7730:00 08 09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:D2
7740:00 00 00 00 00 00 00 00 10 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F:A2
7750:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 11 0E 07 06 09:7A
7760:08 07 08 07 06 09 08 06 07 09 07 09 08 06 07 0E:39
7770:0E 09 07 06 09 08 07 06 09 08 09 08 06 07 09 08:12
7780:06 07 08 0E 0E 08 09 07 06 09 06 09 08 07 06 09:3F
7790:08 06 08 06 07 08 09 0E 0E 09 08 09 07 06 09 08:A4
77A0:07 06 07 06 09 08 06 07 08 09 08 0E 0E 08 09 08:EA
77B0:06 09 06 09 06 07 06 07 08 06 08 06 09 08 09 0E:94
77C0:0E 09 08 06 09 08 07 06 09 06 07 08 06 07 09 08:3B
77D0:06 09 08 0E 0E 08 06 09 08 06 09 07 06 09 08 06:7B
77E0:07 08 06 09 08 06 09 0E 0E 06 09 08 06 09 06 09:D7
77F0:07 08 09 07 08 06 08 06 09 08 06 0E 12 0F 0F 0F:88
7800:0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 13:B8
```

LISTING 4

```
5AE4:44 4F 4D 49 4E 49 51 55 45 20 20 20 20 20 20 20:2D
5AF4:20 20 20 20 20 20 20 20 34 34 35 30 31 30 00 43:95
5B04:20 55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20:BA
5B14:20 20 20 20 20 20 20 31 30 30 30 30 30 00 43 20:C9
5B24:55 20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20:B4
5B34:20 20 20 20 20 20 30 39 30 30 30 30 00 43 20 55:1A
5B44:20 42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20:AE
5B54:20 20 20 20 20 30 38 30 30 30 30 00 43 20 55 20:91
5B64:42 20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20:DD
5B74:20 20 20 20 30 37 30 30 30 30 00 43 20 55 20 42:2D
5B84:20 55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20 20:0C
5B94:20 20 20 30 36 30 30 30 00 43 20 55 20 42 20 86
5BA4:55 20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20 20 5E
5BB4:20 20 30 35 30 30 30 30 00 43 20 55 20 42 20 55:35
5BC4:20 4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20 20 20 AF
5BD4:20 30 34 30 30 30 30 00 43 20 55 20 42 20 55 20:5D
5BE4:4C 20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 36
5BF4:30 33 30 30 30 30 00 43 20 55 20 42 20 55 20 4C:4A
5C04:20 55 20 58 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 30:BD
5C14:32 30 30 30 30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 45
```

Capitaine Pixel



Disponible dans les mac et les meilleurs points de vente.

CHUCK ROCK

SUPER HEROS PREHISTORIQUE

CHUCK ROCK C'EST LUI!

copain

pas copain

oeil vif

projectile bien utile

arme redoutable

le pied qui tue!

La paisible existence de Chuck Rock a été bouleversée par le kidnapping de son adorable petite femme Ophélia, enlevée par le satanique Gary Gritter.

Chuck Rock doit se démener à travers plus de 500 écrans, à coups de pieds et à coups de ventre pour retrouver son aimée. Il traversera plus de 25 zones plus drôles les unes que les autres et vous le suivrez jusqu'au bout, sans plus pouvoir vous arrêter.

Disponible sur ST et Amiga

CORE DESIGN LIMITED

Photos d'écran sur Amiga.

Distribué par
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-ss-Bois

LES JEUX DE L'AN 2000

Le jeu micro est-il appelé à devenir un art majeur, au même titre que le cinéma ? Sans aucun doute, oui. Il suffit de considérer le chemin parcouru depuis dix ans. Souvenez-vous... autrefois... lorsque deux curseurs et un pois blanc tenaient lieu de court de tennis. Aujourd'hui, le moindre jeu de quelque importance accapare des millions d'octets, le son et les graphismes gagnent en réalisme... On n'en est pas encore à simuler des existences pixellisées avec tous leurs aléas et les impondérables de la vie, mais on y viendra. Car la micro ludique repose encore dans ses langes.

LA MICRO FAIT SON CINEMA

Le 28 décembre 1895, les frères Auguste et Louis Lumière présentent les premiers films de l'histoire du cinéma, dont la fameuse *Arrivée d'un train en gare de La Ciotat.*
La locomotive qui grossit à l'écran sème la terreur parmi les spectateurs. En revanche, quand le premier jeu micro sort dans les années 73, il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Les deux rectangles blancs qui montent et descendent mollement sur un écran télé ont beau représenter des raquettes, on est très loin d'un tennis digne de ce nom.
Pour le réalisme, la micro part avec quelques longueurs de retard.

La comparaison entre le cinéma et les jeux micro n'est pas évidente car les techniques sont différentes. La moindre photo est riche de milliards de grains d'halogénure d'argent fixés une fois pour toute dans l'émulsion gélatineuse. Et sur l'écran de la télé, un balayage de 625 lignes restitue une image acceptable de la réalité.

Dans les deux cas, cinéma et télévision, l'action est linéaire et le spectateur passif : il n'a aucune possibilité d'intervention. S'il s'agissait seulement d'afficher des images fines et de restituer un son de haute qualité, la micro n'aurait rien à envier aux autres médias : à condition d'y mettre le prix fort, le PC affiche une image en 768 x 1024 points. Cette résolution exceptionnelle et coûteuse est réservée aux applications professionnelles (CAO et DAO). En revanche, l'affichage en 600 x 800 points est devenu courant bien que le prix des écrans tourne encore autour de 5 000 francs.

En fait, le véritable problème de la haute-fidélité visuelle réside dans le stockage des images et la vitesse de leur affichage, un point déterminant pour garantir la fluidité de l'animation. Le téléviseur - pour revenir au média apparemment le plus proche de la micro - ne stocke aucune image. Il relaye simplement un fil ininterrompu de données analogiques, qu'il traite au fur et à mesure. A peine vue, déjà oubliée, une image en chasse une autre. Une banale journée de réception s'apparente à un long fleuve tranquille que le téléviseur moulinerait benoîtement.

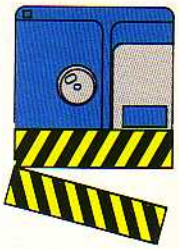
En micro, rien de tel. Ce serait trop facile... Avant d'être jetées en pature à la voracité des utilisateurs, images et éléments sonores sont d'abord conservés sous forme numérique dans une mémoire de masse (cassette, disquette, disque dur ou disque laser). Ce stockage fait à la fois la force et la faiblesse de la micro.

La force parce que toutes les données nécessaires se trouvent sous la main ; il suffit de puiser à bon escient dans le tas de données. La faiblesse, c'est qu'il faut localiser ces données, les chercher, les décoder le cas échéant, voire les décompacter puis les afficher enfin. Pour remplir un écran en 600 x 800, l'unité centrale devra traiter 480 000 informations sans compter une foultitude d'autres tâches annexes. Comme la gestion des périphériques et le jeu lui-même. Sur le plan graphique, le PC ou l'Amiga sont mieux lotis que d'autres ordinateurs. Leurs mémoires d'écrans sont gérées sur une carte graphique ou par un processeur spécialisé, le célèbre *Agnus* pour l'Amiga.

Revenons à nos images. Pour peu qu'un jeu en comporte une centaine, même avec une résolution peu gourmande, il faudra prévoir une méchante quantité de mémoire. Il existe heureusement diverses solutions logicielles pour contourner le problème. Les éléments répétitifs d'un tableau, par exemple, ne seront dessinés qu'une seule fois et rappelés ou répétés chaque fois que l'on aura besoin d'eux. Le moindre tableau, la moindre pièce ressemble alors à un jeu de construction. Un seul code modifiera éventuellement la couleur pour apporter de la diversité. De même, les grandes fresques qui ornent les jeux d'aventure seront préalablement compactées puis décompactées soit à l'installation, soit en cours de jeu - au prix il est vrai d'un temps de latence qui peut varier, d'une machine à l'autre, du presque "ni vu ni connu, je t'embrouille" jusqu'à l'attente insupportable...

CINEMATIQUE

Le réalisme d'une scène ne dépend pas seulement de sa plastique (autrement dit son apparence), mais aussi de la qualité de l'ani-



mation. Le cinéma simule le mouvement en faisant se succéder 24 images par seconde. La persistance rétinienne les lie entre elle. La télévision procède de la même manière sauf qu'au lieu d'afficher globalement une image, elle trace un fil qui parcourt l'écran en un 25ème de seconde. Là encore, la micro se démarque et fait appel à plusieurs procédés qui précèdent le balayage.

Bien connu des amateurs de shoot'em up, l'animation des sprites permet de déplacer des éléments avec une économie relative de moyens. C'est une technique proche de l'animation cinématographique (à ce propos, voir les fabuleux courts métrages du tchèque Jiri Trnka) où l'apparence du mouvement est obtenue en déplacant légèrement un objet entre chaque prise de vue. La micro procède de même. A chaque affichage, on reprend les éléments avec un certain décalage. Tout l'art du programmeur consiste à tirer parti de sa machine pour obtenir une fluidité maximale. Trop rapprochés, les sprites paraissent lents, trop éloignés, leur mouvement risque d'être saccadé. Le nombre d'éléments divers n'est pas extensible à l'infini : plus il y en a, plus la bécane rame et on a bien vite l'impression que les héros sont fatigués. Les plus grands softs n'échappent pas à cette loi. Il suffit pour s'en convaincre de voir ce pauvre Roger Wilco, dans la salle d'arcade de **Space Quest 4,** pris d'une soudaine léthargie tandis que d'invraisemblables aliens rigolards s'agitent sur les bornes.

Le nec plus ultra de l'animation, c'est la vectorisation. L'affichage d'un monstre qui

No Exit

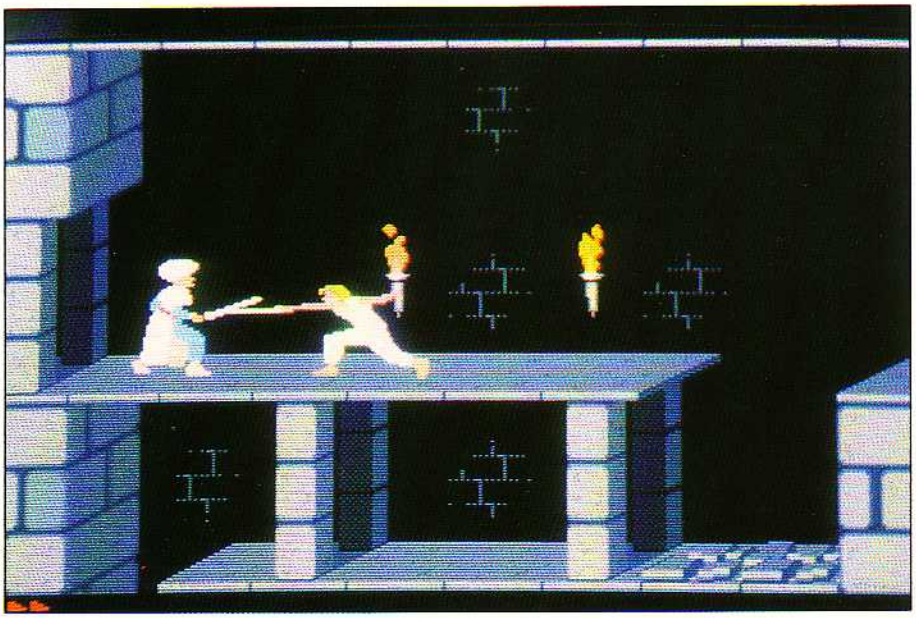
remue ses vingt sprites se révèle sans doute possible dans un shoot'em up en deux dimensions, mais pour la 3-D, c'est une autre paire de manches. Ne serait-ce que parce qu'il faut compter avec la perspective. Sous la fuite des lignes se cachent en effet des problèmes de géométrie ardus. La vectorisation oblige la machine à recalculer entièrement les éléments d'une image au moindre changement de point de vue, si faible soit-il. Les simulateurs de vol ou de voitures ne sont pas les seuls concernés par ces calculs titanesques. On a vu tourner des tables de billard (**3D Pool** de Firebird), s'agiter boxeurs et joueurs de tennis (**4D Boxing** de Mindscape et **International 3D Tennis** de Palace Software) et shooter des shoot'em up dans **Rotox** d'US Gold ou **Magic Fly** d'Electronic Arts.

La rançon de la vectorisation, c'est l'aspect en tire-ligne des représentations graphiques. Autos en carton, palmiers en zinc (bons baisers de Djibouti), nuages en contreplaqué et explosions de carreaux de plâtre caractérisent tous ces softs. Les personnages, lorsqu'ils subissent ce traitement, prennent des allures bizarres avec des membres fabriqués à grand renfort de triangles (*International 3D Tennis*). Pour éviter ce défaut, **No Exit** de Coktel Vision fait appel à un "séquenceur-animateur MDO", un procédé maison à mi-chemin entre le sprite et la vectorisation. Mais *No Exit*, à l'analyse, n'est pas vraiment en 3D, ce qui simplifie le problème. **Prince of Persia,** de Broderbund, avait lui aussi bénéficié d'un traitement de faveur...

Techniquement, un ordinateur pourrait recalculer des formes rondes. Mais pour que les formes charnues d'une Marilyn ressuscitée se trémoussent à l'écran, il faudrait demander à nos chères unités centrales de se coltiner une cascade de calculs trigonométriques trapus. Les 3 mips (millions d'instructions par seconde) d'un 386sx en vitesse de croisière n'y suffiraient pas...

Ne vous fiez pas aux démos tournantes tape-à-l'œil (une spécialité Psygnosis) qui font les beaux écrans de certaines machines comme l'Amiga et l'Archimedes. Les jongleries graphiques et les jeux de reflets horriblement complexes ont été calculés des heures durant en ray-tracing, un procédé graphique très pointu obtenu par lancer de rayons - parfois plus d'une cinquantaine, avant d'être couchés sur disquettes. Un jeu d'aventure offrant la même richesse moulinerait quelques années et calculerait pendant tout un week-end le changement de la physionomie du héros chaque fois qu'il se regarderait dans une glace !

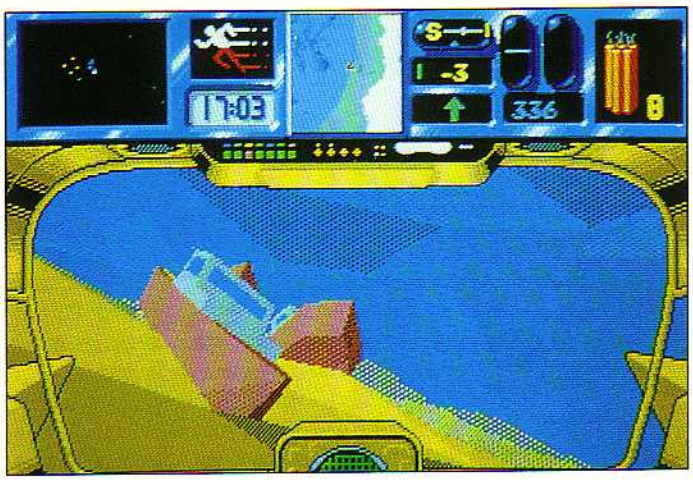
Prince of Persia



LE CHOC DU SON, LE POIDS DES OCTETS

S'il n'y avait que l'image ! Par les temps qui courent, on ne conçoit guère un grand jeu sans une bande sonore digne de ce nom. Un véritable casse-tête pour les programmeurs qui se posent trente-six mille questions cruciales : de la musique en introduction ou pendant tout le jeu ? Combien de bruitages programmés ou numérisés ? Et où mettre les voix ? **Le Manoir de Mortevielle** de Lankhor, qui s'est fait une spécialité du soft causant même sur CPC, se révèle particulièrement loquace, tandis que **F-15,** de Microprose ou **Links** (le golf d'Access), l'utilisent avec parcimonie. Le moindre soupir un peu appuyé, et ce sont des centaines d'octets qui déferlent. Une déclaration d'amour de dix secondes remplit une disquette...

De par son caractère répétitif, la musique peut se concentrer en données qui prendront peu de place et une subtile altération fera illusion pour donner l'impression d'une grande richesse de thèmes. Le reste, la qualité sonore, dépendra du processeur de la machine et des haut-parleurs. Mais parfois, les éditeurs en reviennent à des procédés



pour le moins archaïques. Dans **Berlin 1948**, de Rainbow Arts, le joueur est prié de synchroniser le démarrage d'une bande magnétique avec le lancement du jeu, comme aux temps anciens des diaporamas. Cette bande contient la musique d'introduction et la voix d'un commentateur genre actualités cinématographiques des années 50. L'économie en octets est certaine, mais qu'en pense l'utilisateur d'un Amiga, fier du chip sonore de sa bécane ?

LA QUADRATURE DU CERCLE

Pour atteindre un réalisme convaincant, plusieurs techniques sont souvent mélangées. Les simulateurs combinent habituellement un tableau de bord offrant quelques animations mineures (aiguilles des écrans et sprites pour le volant dans **4D Driving,** les flammes dans le cockpit de **Secret Weapons of the Luftwaffe**) avec une fenêtre où se déroule l'action.

Midwinter, de Microprose, utilise aussi largement ce procédé, vectorisation et calculs fractaux à l'appui.

Pourtant, quelle que soit la solution retenue, on ne sort jamais de l'épineuse contrainte du stockage des données, de leur traitement et de leur affichage. Plus l'ordinateur est rapide, plus on sera proche de la réalité. Air France, la SNCF et bien sûr l'armée utilisent des ordinateurs puissants pour reproduire l'environnement d'un pilote ou d'un conducteur de train. Il n'y a pas de scénario, les aléas d'un vol ou de la conduite sont toujours générés au coup par coup sous la férule d'un instructeur présent (quelquefois trop) dans la salle.

Or le jeu micro a une ambition beaucoup plus vaste. Il doit recréer non seulement le décor dans lequel évolueront les personnages, mais aussi les conséquences de leurs actes. **SimEarth**, de Maxis, qui exploite à fond la relation de cause à effet, mouline parfois plusieurs secondes avant de maîtriser une situation nouvelle, ce qui équivaut à des millions de calculs. Encore heureux que le soft soit graphiquement limité !

Flames of Freedom

Le soft d'aventure se présente actuellement comme le type de jeu qui se veut le plus proche d'un spectacle comme le cinéma ou, proportions de l'écran obligent, du téléfilm. Quand on décortique le cheminement du héros, on se rend compte que son chemin est rigoureusement balisé. Certes, il lui arrive parfois d'avoir à sa disposition plusieurs itinéraires, mais ô combien nombreux sont les jeux où le succès de la mission dépend essentiellement d'une suite d'événements à enchaîner dans un ordre parfait ! Le libre-arbitre du sprite s'en trouve pour le moins réduit...

Des tentatives ont été faites pour que le personnage vive sa vie, mais aussi pour que des destins suivent leur cours ailleurs dans le jeu. Une existence virtuelle, cachée dans les tréfonds de l'ordinateur ? Voilà qui devrait inspirer les âmes rêveuses. Avec **Omeyade**, un jeu d'aventure à l'orientale, Ubi Soft avait tenté de faire interférer des événements se déroulant en tâche de fond. Et cela sur CPC, ce qui démontre que la puissance de la machine n'est pas tout. Un langage spécial avait été spécialement développé à cet effet.

Les grands éditeurs développent des langages dédiés à leurs production afin de suppléer au C et à l'assembleur traditionnellement utilisés pour les jeux. Lucasfilm par exemple (**The Secret of Monkey Island**) a mis au point le *SCUMM Story System* et Sierra-On-Line le procédé *SCI* (Sierra Creative Interpreter), utilisé dans **Quest of Glory 2, Space Quest 4, King's Quest 5** etc.) afin de gérer les interactions entre le personnage et les décors.

SCI est un langage orienté objet comparable au LISP. Ses instructions sont cependant moins arides que les CHR$, VAL, ATN et autres MID$ que l'on trouve sur le plus modeste Basic. Au contraire, *SCI* gère des notions plus imagées telles que WANDER (balade-toi), CHASE (poursuis) et des MOVETO (déplace-toi à). CHASE par exemple connaît en permanence les coordonnées du chasseur et celles de sa proie. Une ancienne version nommée *AGI* (Adventure Game Interpreter) avait servi au développement de jeux comme **King's Quest 1, 2** et **3** et pour la version 256 Ko de **King's Quest 4.** Grâce à SCI, le programmeur établit une classification rigoureuse des objets. La classe Acteur regroupe tous les personnages en mouvement. Une autre classe regroupe les accessoires (flammes, fumée...). Une troisième classe ne concerne que les objets fixes. Le programmeur écrit un découpage qui indique les interactions des différents éléments, toutes classes confondues, et construit ainsi de toutes pièces la charpente du jeu.

RETOUR DE PINCEAU

En attendant l'heure où des technologies nouvelles permettront d'explorer dans ses moindres détails et en 3-D le réseau complexe d'une cité, les éditeurs font illusion en tirant parti au maximum des techniques actuelles. Avec cependant quelques retours vers la tradition. Aquarelles et documents numérisés redeviennent au goût du jour. D'authentiques photos anciennes ont été utilisées dans les séquences intermédiaires de **Red Baron** (crashes, lit d'hôpital militaire...) et les menus sont accompagnés de documents colorisés.

Délaissant palette graphique et logiciels de dessin, Sierra-On-Line a de plus en plus recours aux décors peints à la main puis numérisés. Les actions de **Space Quest 4**, des futurs **Heart of China** et **Rise of the Dragon** se déroulent sur une toile de fond, comme

Quest of Glory 2

Red Baron

au théâtre. Le soft perd l'aspect froid et figé que procure trop souvent l'emploi systématique des outils d'un logiciel de dessin comme *DeLuxe Paint*, largement utilisé par les graphistes. En fin de compte, le dessin gagne en finesse et surtout en personnalité. Effets de matière, lointains embrumés et perspectives appuyées accentuent le réalisme.

La cohabitation d'un décor peint à la main avec une animation informatique n'apparaît pas toujours très heureuse. Dans *Heart of China*, le déferlement répétitif d'une vague sur le sable peint, toujours la même, choque le regard. Il y a encore beaucoup à faire pour que les différents procédés s'intègrent harmonieusement, mais on y viendra...

Le personnage principal de tous les jeux d'aventure, celui que l'on dirige d'une souris ou d'un joystick assuré, se doit d'être chouchouté par les développeurs. Parfaitement normal car, après tout, c'est à lui que le joueur devra s'identifier. Plus question, dès lors, de se contenter d'un mannequin qui aurait la dégaine d'un zombi. Les nouveaux héros comme Roger Wilco ont certes la démarche encore raide, mais savent se glisser dans une bouche d'égout, faire la brasse en apesanteur et sauter avec souplesse sur le siège d'un engin spatial. Pour le pêcheur de *King's Quest 4*, Sierra s'est servi d'une boîte faite de 33 carreaux en hauteur et 14 à 18 carreaux en largeur. Le relief et la finesse des mouvements sont obtenus par le changement de la couleur et de la position de chacune de ces centaines de cases. Pour déplacer le bonhomme, il ne faut pas moins de 38 dessins, et les multiples activités d'Ego, l'héroïne du soft, en requièrent un millier.

Le personnage de **Zac Mac Kracken** (Lucasfilm), celui de **Search for the King** (Accolade), ou Larry Laffer dans ses aventures féminines, changent de taille afin de respecter les règles élémentaires de la perspective. Guybrush Threepwood, le candide apprenti-pirate de *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm) se joue de la profondeur de champ. On peut le voir, petit pixel perdu au fond de la rue de Mêlée, grossir à vue d'œil lorsqu'il s'approche à l'avant-plan.

C'EST ARRIVE DEMAIN

Si l'on pouvait oser un parallèle, on peut comparer l'actuelle industrie du soft aux débuts du cinéma. Aux Méliès, Chaplin et autres pionniers qui tournaient des films dans des entrepôts pompeusement baptisés studios, ont succédé les Major Companies qui firent la légende d'Hollywood à grands coups de millions de dollars.

Depuis deux ou trois ans, le développement des grands jeux d'aventure est confié à des équipes solides. Des armées de scénaristes, programmeurs, graphistes et musiciens travaillent sur un seul titre. Des softs comme *Space Quest 4*, **Quest of Glory 2** ont mobilisé les talents d'une cinquantaine de personnes et les budgets débloqués sont confortables : un million de dollars pour *King's Quest 5* (ce qui met cependant le soft loin encore derrière les tournages cinématographiques cinquante fois plus coûteux) et l'équivalent de 19 années de travail. C'est trop pour un seul homme.

Parlera-t-on un jour des softs muets avec un brin de nostalgie? Il est vrai que nous en sommes encore à plaquer des textes qui, au mépris du bon goût, masquent les plus belles images, défigurant les visages et occultant les paysages. Ils sont la version moderne des panneaux qui, autrefois, hachaient les films muets. En dépit des quelques numérisations vocales qui accompagnent certains jeux, la révolution du parlant reste à faire.

Faute de place suffisante sur les supports magnétiques, elle se fera par la grâce du CD-ROM. Sur les 650 Mo d'un disque laser, en utilisant des procédés de compactage désormais fiables, on peut loger 10 heures de musique ou de paroles. Sierra-On-Line propose d'ores et déjà des versions CD-ROM de ses plus grands succès : *Space Quest 4* bien sûr, mais aussi l'immense *King's Quest 5* avec sa centaine de lieux différents, huit séquences animées entre les diverses parties du jeu

Heart of China

King's Quest 5

et des voix numérisées qui remplacent enfin le texte. Avec en prime, de la musique tout au long du jeu et une débauche de bruitages.

Même au Etats-Unis, le marché du CD-ROM reste versatile, et Sierra himself a failli l'apprendre à ses dépens. Au début de l'année, ils espéraient bien faire décoller les ventes en offrant un ensemble lecteur CD-ROM + jeu à un prix attractif. Il y a quelques semaines, l'éditeur californien a fait volte-face, arrêtant net le projet. La raison officielle ? Le risque d'obsolescence du lecteur risquait de porter préjudice au sérieux de Sierra.

Qu'on le veuille ou non, l'ère du CD frappe à nos portes et il faudra compter avec. Le lecteur de compact disk sera bientôt un périphérique banal, au même titre que le disque dur qui était encore un luxe il y a cinq ans. La marche forcée du progrès nourrit le rêve ; on peut imaginer, pour un avenir peut-être moins lointain qu'on ne le pense, des systèmes holographiques qui projetteront des images inconsistantes. Le joueur sera immergé dans le soft comme un poisson dans l'aquarium. Sa chambre sera hantée par des monstres translucides, il sera noyé sous un flot de bruitages et de musique. Pour sortir du cauchemar immatériel, se réveiller sera inutile, il lui suffira de lancer l'incantation magique : "Reset à chaud !" pour retomber, l'écran éteint et le cerveau encore bourdonnant, dans la vacuité de son quotidien.

L'explosion des technologies de pointe nous a habitué à prendre nos désirs pour des réalités. Et cette réalité dépassera tout ce que nous saurions souhaiter. Du ZX81 avec son unique kilo-octet d'il y a dix ans aux mégabécanes d'aujourd'hui, que de chemin parcouru !

La grande aventure des jeux ne fait que commencer.

Bernard Jolivalt

VOUS M'EN METTREZ 20 MEGAS !

Un disque dur PC de 40 Mo - une norme pour beaucoup de configurations - ça se remplit vite. Il suffit d'une poignée de jeux choisis presque au hasard sur des thèmes variés et une exigence de réalisme et de qualité, et voilà le disque dur à moitié plein sans que l'autre moitié soit vide - loin de là ! A noter que **Space Quest 4**, testé dans le présent numéro, et **Wing Commander** (décompacté afin d'accélérer l'affichage), bouffent à eux deux plus de 30 % du disque dur. Les goinfres !

SPACE QUEST 4	Origin	Aventures	6,6 Mo	16,5 %
WING COMMANDER	Origin	Action spatiale	5,5 Mo	13,8 %
RED BARON	Dynamix	Simulation vol	2,5 Mo	6,2 %
LINKS	Access	Simulation golf	1,6 Mo	4,0 %
SHANGHAI 2	Activision	Réflexion	1,3 Mo	3,2 %
4D-DRIVING	Mindscape	Simulation auto	1,2 Mo	3,0 %
RANX	Ubi Soft	Action	1,2 Mo	3,0 %
		Total	19,9Mo	49,8 %

Mais on peut faire mieux : **King's Quest 5** étale complaisamment 10 Mo de données. A quand le disque dur amovible ne contenant qu'un seul soft ?

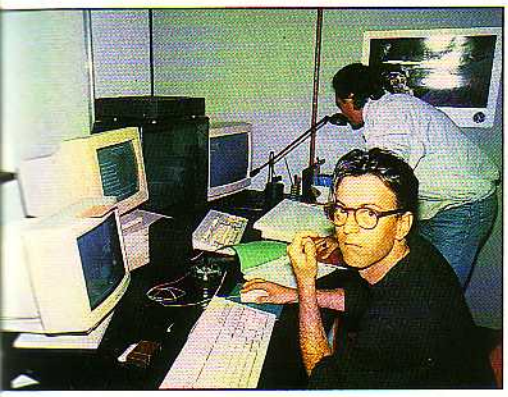
COKTEL VISION : LE CHOC DU FUTUR

Il faut CD au progrès avec Coktel à la main...

Pour aborder la grande révolution du CD, Roland Oskian, P.-D.G. de Coktel Vision se donne des moyens et des outils hors du commun, basés sur un mariage entre une tablette graphique *Getris* (un matériel orienté vidéo et régie dont le détournement vers la micro est inédit) et un gros 386 qui tourne à 25 MHz.

A gauche d'un grand écran TV ont été disposés un moniteur en mode MCGA 256 couleurs d'une résolution de 320 x 200 points et un DCTV 32 couleurs qui affiche *Atalis*, le logiciel de *Getris*. A droite se trouve l'écran RVB synchro, sous la table la tour du système *Getris* et l'unité centrale 386/25 bourrée de cartes, dont une PCX3 sonore de qualité laser. Le tout équipé d'un disque dur de 670 Mo.

C'est dans cet impressionnant laboratoire que se préparent les softs de la nouvelle génération. Essais et réglages se font sur un jeu sorti l'année dernière, **European Space Simulator**. Dans *E.S.S.*, il faut non seulement savoir piloter la navette, mais aussi



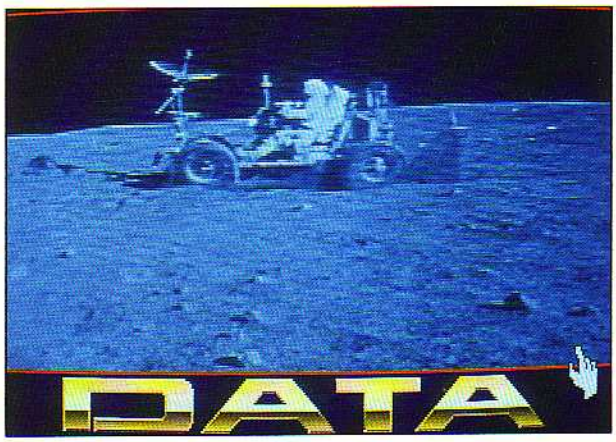
Tablette graphique Getris

gérer les immenses enjeux économiques que représentent un vol spatial. Pour la petite histoire, sachez que si le soft ne fait jamais allusion à la navette Hermès, ce n'est pas à cause d'un quelconque veto du CNES ou de l'Agence Spatiale européenne, mais pour éviter des problèmes avec... un boutiquier de luxe qui a accaparé le nom du dieu grec des voyageurs, des commerçants et des voleurs.

SIMULATEUR DE CD

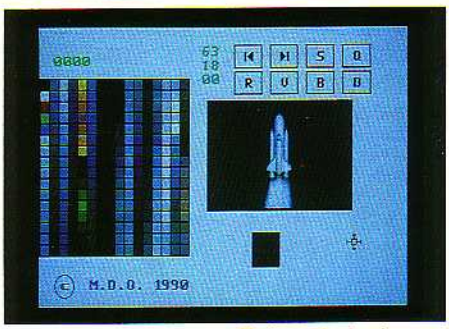
Le scénario d'*European Space Simulator* se déroule en 2010. Sauf en vol, on peut à tout moment demander à consulter la chronologie de la conquête spatiale depuis Spoutnik, le 4 octobre 1957, jusqu'à l'époque récente. On revoit la chienne Laïka, le vol historique de Youri Gagarine, le premier pas de Neil Armstrong sur la Lune, la jeep lunaire qui tressaute dans un paysage désolé, bref une série de documents précieux et parfaitement animés. Attention, il ne s'agit pas d'une pseudo-animation comme celles dont nous avons été abreuvés par tellement de softs, mais bel et bien de la visualisation de bandes d'archives. De ce fait, les séquences d'*E.S.S.* présentent une indéniable qualité vidéo.

La jeep lunaire



Le secret de cette démonstration ? Le CD-ROM. Pour des raisons techniques, on n'a pas utilisé un véritable CD, mais une représentation logicielle. N'oublions pas, en effet, que le CD n'est pas réinscriptible. Il a donc fallu développer un simulateur géré par le 386/25 afin de procéder aux tests. Il reproduit toutes les caractéristiques d'un CD, avec ses lenteurs de transfert (il a fallu ralentir le débit du disque dur pour qu'il soit conforme) et sa fréquence de 44 KHz.

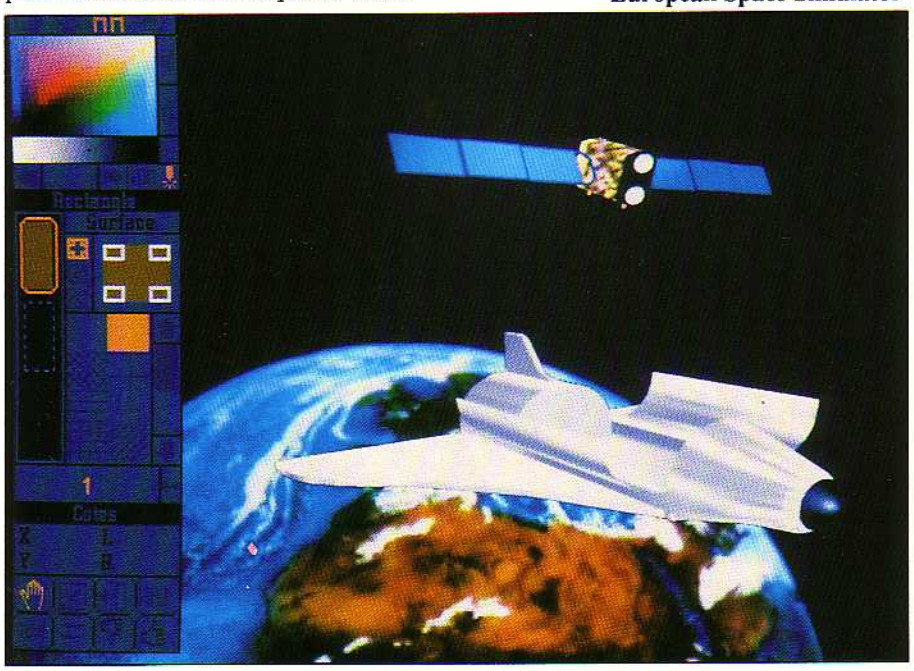
A chaque minute d'animation vidéo, 10 Mo sont injectés dans la petite fenêtre de 128 x 80 points incrustée dans le jeu. Elle s'affiche en temps réel à raison de 12 images par seconde. La résolution n'est certes pas pharamineuse, mais au-delà de ce format, le CD n'arrive plus à débiter ses octets dans les temps et l'image devient saccadée. Pas question, dans ces conditions, de transférer en plus du son. Néanmoins, *E.S.S.* ne fait pas dans la mutité. Dans d'autres parties du jeu, on a droit à des bruitages d'un réalisme sidérant, qualité CD oblige, comme ce grondement profond au décollage de la navette qui fait tout vibrer. Impressionnant !

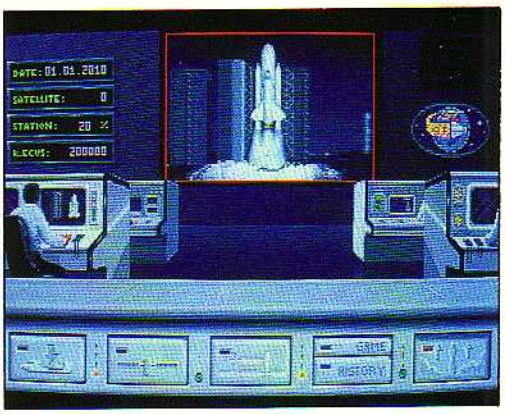


Editeur de dessins

La palette graphique *Getris*, avec sa résolution de 704 x 754 points et ses 16 millions de couleurs, se trouve largement utilisée pour retoucher les images d'archives et tester les animations. Coktel Vision a aussi développé toute une série d'outils pour mettre au point la partie simulateur de vol d'*E.S.S.* : **EDCD** est un outil extrêmement soigné qui permet de retoucher la palette et d'animer l'image en toute liberté, qu'elle soit en vidéo ou de synthèse.

European Space Simulator





La version CD-ROM est d'ores et déjà prête et celle destinée au CDTV imminente. L'année prochaine, la version CD-I devrait voir le jour avec ces bruitages synchros impossibles à gérer actuellement sur CD-ROM.

LE JOUR OU LE MARCHE S'EVEILLERA

Le but avoué de Coktel Vision ne consiste pas à opérer une percée dans le logiciel ludique. Du moins pas dans un premier temps... Si *European Space Simulator* génère des profits, ce sera tant mieux, mais là ne réside pas la finalité essentielle de l'opération. Il s'agit davantage de placer de solides jalons pour l'avenir, de se faire la main sur un soft de bonne qualité, préludant à la mise en place d'une chaîne de production image et son. La démarche de Coktel Vision se révèle rationnelle : elle mise sur le long terme.

Lorsque la chaîne deviendra opérationnelle et que le marché CD se sera réveillé - ce qui ne fait pas l'ombre d'un doute - Coktel Vision développera des jeux (un **Animalia** repose dans les cartons, fondé sur la vie de la faune) mais aussi et surtout des éducatifs, notamment des cours de langues où la qualité sonore du CD devrait faire merveille.

La préparation de cette nouvelle ère informatique ne va pas sans de gros sacrifices financiers. Une palette graphique *Getris* vaut au bas mot 500 000 F. Ce qui n'est rien comparé à l'investissement en ressources humaines, au coût d'une année de recherche menée par les équipes de Paris et de Bordeaux.

La révolution numérique fait flamber les budgets !

B.J.

CD-ROM, L UNIVERSEL

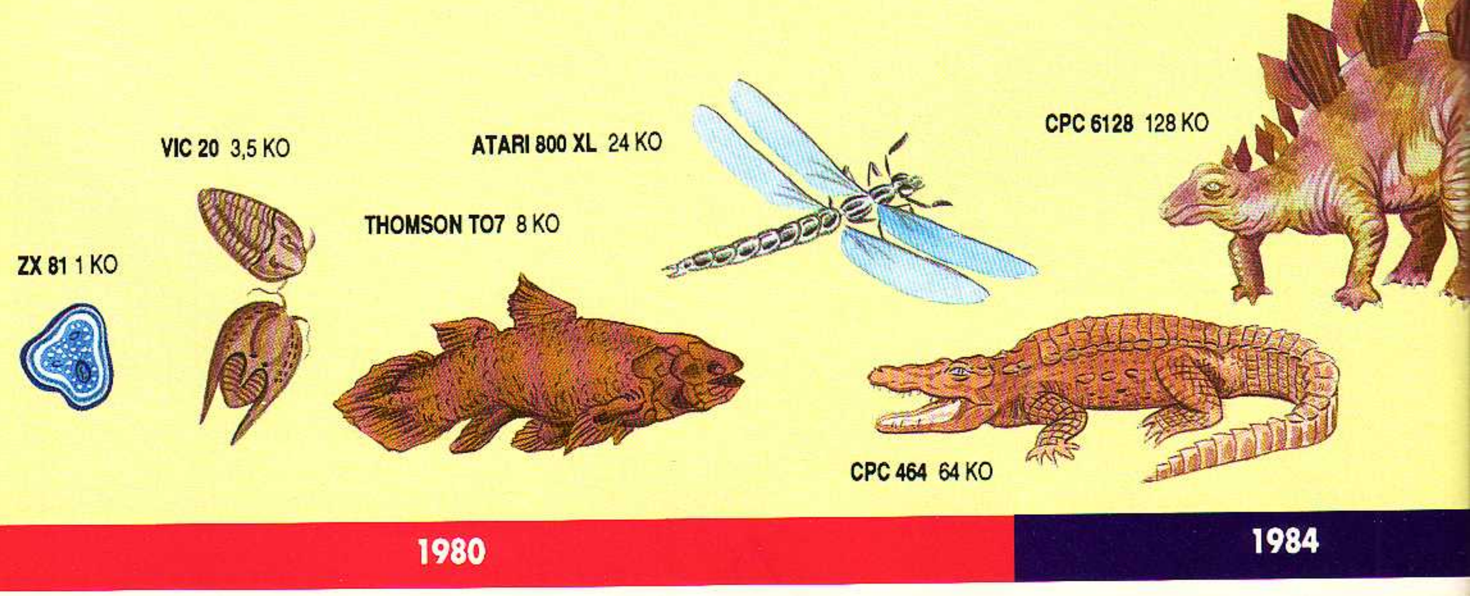
Tout ce que vous avez voulu savoir sur le CD sans aller jusqu'à la ROM !

Il a le look d'un périphérique Amiga, mais n'est pas signé Commodore et bénéficie d'une base fabriquée par Ricoh. C'est un lecteur **CD-ROM** ! Et il lit des disques nu-

10 ANS D'EVOLUTION... ET PLUS

La théorie de l'évolution chère à Darwin n'est pas l'apanage des seuls anthropologues. La preuve, elle nous est fort utile pour illustrer celle que la micro a subie depuis une dizaine d'années.

Ce graphique ne se rapporte qu'aux machines - en particulier à la RAM - et ne tient aucun compte de l'état des jeux aux époques citées. Précisons simplement qu'ils ont subi de leur côté une évolution beaucoup plus rapide, qui les amène aujourd'hui à dépasser de très loin - par la taille - la capacité des ordinateurs les plus usités.



L'AN 2000
E LECTEUR

mériques 12" enfermés dans un boîtier en plastique. Plus rapide qu'un lecteur de disquettes, il l'est cependant moins qu'un disque dur. Mais stocke 550 Mo !

L'Amiga gère le *CD-ROM* comme n'importe quel drive. Il reconnaît son icône et il suffit de cliquer dessus pour avoir accès aux innombrables fichiers. Le lecteur de *CD-ROM* offre cependant un avantage technique inestimable : un modèle unique, que l'ordinateur soit un Apple, un Amiga ou un PC. Des programmes destinés à chacune de ces machines peuvent être inscrits sur un même disque laser.

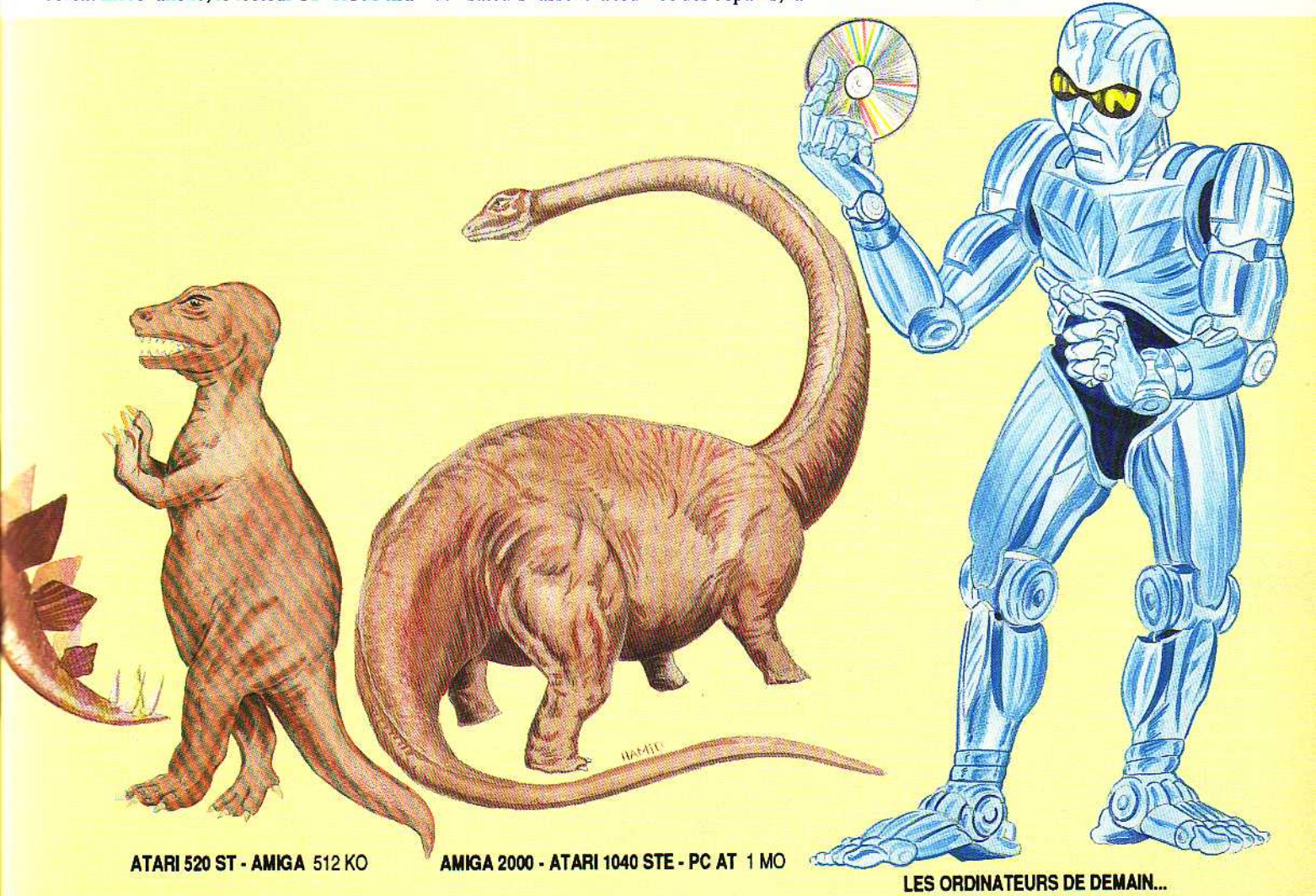
Lue par un Amiga, l'icône Macintosh apparaîtra certes, mais il ne faut pas se leurrer... Comme c'est du format Apple, il ne se passera rien. Idem si l'on clique sur l'icône PC. Car le programme universel n'existe pas encore... En revanche, le lecteur *CD-ROM* lira n'importe quel fichier du moment qu'il est en ASCII pour les textes, ou au format IFF pour les images (avec cependant les réserves d'usage concernant la résolution et la palette des couleurs).

Au jour d'aujourd'hui (comme dirait ma concierge), pas un seul éditeur n'exploite les centaines de méga-octets d'un disque laser. Pour des tas de raisons, il a plutôt intérêt à tirer parti des qualités multimachine du *CD-ROM*. Les start-up seront différents pour chacun des standards, trois ou quatre programmes cohabiteront, mais de nombreuses ressources seront partagées. Notamment les sons, et les images si les programmeurs arrivent à trouver un commun dénominateur pour l'affichage, comme c'est déjà le cas pour la norme sonore MIDI.

Si les éditeurs sortent ce genre de produits, ce n'est évidemment pas pour que les utilisateurs fassent la tournée des copains, la besace pleine de softs multimachine. Ce serait bien plutôt pour réduire les frais de fabrication entraînés par le foisonnement des standards actuels.

PEU DE JEUX !

Il existe environ 1 500 titres sur *CD-ROM*, essentiellement des bases de données, des encyclopédies et des biographies agrémentées de discours ou d'œuvres musicales. De jeux, peu. The Software Toolworks a bien aligné sur disque compact certains titres qui avaient bien marché (**Chessmaster 2000**, **Life & Death**, **Beyond the Black Hole** etc.) mais on ne peut pas dire qu'il s'agit là d'une utilisation rationnelle du *CD-ROM*. Il y aurait même, comme qui dirait, un sacré gâchis d'octets. Pareil pour Code Masters qui a parsemé les vastes espaces laser avec une tren-



ATARI 520 ST - AMIGA 512 KO

AMIGA 2000 - ATARI 1040 STE - PC AT 1 MO

LES ORDINATEURS DE DEMAIN...

1986 **1989** **1999**

LA DISQU
MORTE, V
COMPACT

taine de jeux minuscules comme **BMX Simulator, Fruit Machine, Ninja Massacre** et autres **Fast Food.**

Un câble spécial permet aux CPC, Spectrum et Commodore 64 d'avoir accès, pour 200 F, aux merveilles du *CD-ROM*. Les fonctionnalités de chaque machine demeurent inchangées, mais quel gain de temps et d'espace !

A défaut de jeux colossaux, les dingues de **Flight Simulator** peuvent trouver sur un seul compact disk toutes les routes aériennes de la planète ou presque. Par le passé, Sublogic avait édité quinze ou vingt disquettes de paysages, dont sept ou huit rien que pour les Etats-Unis. Le *CD-ROM* permet désormais des vols intercontinentaux en non-stop...

DES DONNEES A LA TONNE

Mais que peut-on trouver au juste sur un compact disk de 500 Mo ? Au choix, vous pouvez obtenir :

◊ **200 000 pages** de texte ;
◊ **6 000 images** ;
◊ **60 minutes** d'animation ;
◊ **72 minutes** de son numérique ;
◊ **8 heures** de son FM...

Et bien sûr la combinaison de toutes ces options ! La vitesse de transfert est limitée à un débit de 153 Ko par seconde, ce qui signifie qu'il faut près de sept secondes pour remplir le méga de RAM d'un AT digne de ce nom. En revanche, cette vitesse se révèle trop faible pour restituer la finesse d'un écran TV qui compte l'équivalent de 800 Ko (voir l'article *Coktel Vision : le choc du futur*, dans ce dossier). Des études se trouvent cependant en cours pour compresser les données à 5 Ko par écran, avec décompression en temps réel ! Pour obtenir ces prouesses, il faut des processeurs de la famille du DVI d'Intel. Lequel vaut la modique somme de 12 000 F. To much pour le grand public...

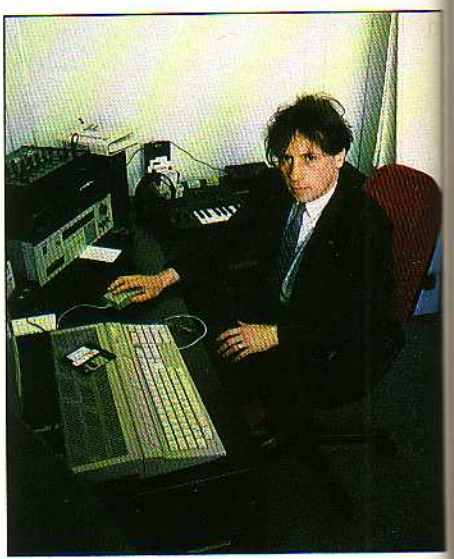
La standardisation, elle, est en cours. Pas question de voir les lecteurs des ordinateurs s'enliser dans la pagaille des formats qui pourrit à la racine le monde des floppy et de la vidéo. Microsoft a défini trois niveaux pour les *CD-ROM* destinés aux PC.

◊ **Niveau 1 :** l'accès à des données ou à du son, mais pas aux deux à la fois ; 1 500 titres existent, qui se partagent les mondes PC et Macintosh.

◊ **Niveau 2 :** données et son simultanément accessibles grâce à un processeur ; c'est là qu'interviennent le MPC (Multimedia PC), le CDTV d'Amiga et le CD-I de Philips-Sony. Un lecteur *CD-ROM* de niveau 2 est destiné à la console Nec et à la Turbo Grafx américaine.

Nintendo et Sony ont annoncé qu'un lecteur devrait être disponible sous peu pour la Superfamicom, et Sega ne saurait rester à la traîne.

◊ **Niveau 3 :** il offre des images animées digne d'une émis-sion télévisée. C'est sur ce standard que portent les recherches les plus pointues.



Disquettes, consoles, CD-ROM... Pour Philippe Ulrich, l'avenir du jeu sera compact ou ne sera pas. Causerie à bâtons rompus avec l'inspirateur d'Exxos qui, sous la houlette de Virgin, préside désormais aux destinées de Cryo. Et qui concocte, dans le secret de ses laboratoires, l'immense Dune, d'après le chef-d'oeuvre de Frank Herbert.

L'AN 2000

E TTE EST I VE LE DISK !

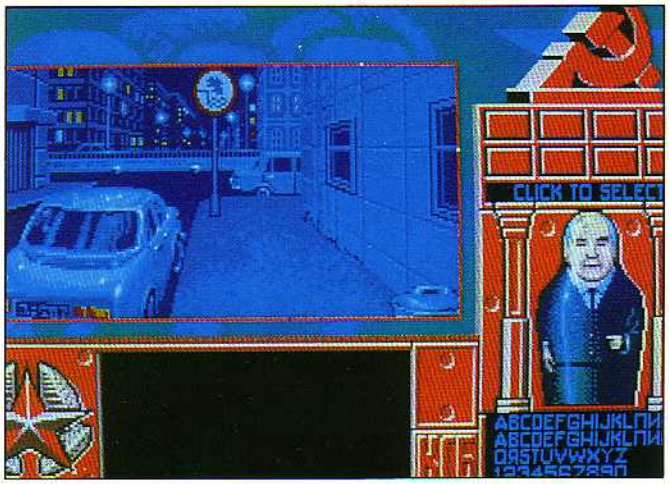
Philippe Ulrich : *Quand on observe une disquette, on s'aperçoit que c'est un objet qui n'est pas très performant, pas très fiable, qui se copie très facilement. Avec l'ordinateur, les premiers accros de la micro disposaient à la fois d'un outil qui sert à créer, du moyen de stocker leurs œuvres et des possibilités de copier. Une pléiade de jeux sont sortis, faits par des auteurs, des créateurs qui venaient de tous les horizons. Le meilleur et le pire sont sortis de ce bouillon de culture de l'époque de la disquette.*

Bernard Jolivalt : Tu en parles comme si elle était déjà un vestige du passé...

P.U. : *Oui c'est dépassé, révolu complètement. Aujourd'hui, on se retrouve dans une configuration où l'on a des gens qui sont des grands professionnels, qui vivent de leur art. Le fait que l'on peut tout copier avec les machines à disquettes a fait que le marché du jeu s'est effondré.*

B.J. : Les ordinateurs n'ont pas été épargnés.

P.U. : *Le Spectrum, quand il est arrivé, tout le monde en voulait. On attendait pendant des heures en boutique pour en acheter un. Et puis les Spectrum ont disparu. Où sont-ils passés ? Ils se sont égarés dans la nature ? Brusquement, c'est l'Oric qui apparaît et ça a été pareil. Aujourd'hui, où sont les Oric ? Dans des placards ? Toutes les machines ont subi ce sort, les Thomson, les Squale, les Aquarius. Ce que l'on observe, c'est que, lorsqu'un parc de micro-ordinateurs avec des lecteurs de cassettes ou de disquettes est installé, il meurt. Il est probable que les grandes marques qui tiennent actuellement le haut du pavé suivent ce même chemin.*



KGB

B.J. : Même le PC ?

P.U. : *Le PC ne connaîtra pas ce sort...*

Il y a eu, depuis un an ou deux, une révolution. Les Japonais qui n'avaient jamais réussi à s'imposer sur le marché des jeux pour micro-ordinateurs sont finalement arrivés avec un support nouveau qui ne se copie pas, impossible à pirater. Donc intéressant pour les éditeurs. Tous les éditeurs du monde se sont dit : "On ne gagne rien sur les jeux sur disquette, faisons des jeux sur cartouche." Les Japonais l'ont très bien compris, de sorte que Nintendo a pris 30 % du marché américain. La pénétration de leurs consoles dans les foyers est supérieure à celle des magnétoscopes en France. Quand on voit la place des pauvres ordinateurs, loin derrière, on a peur pour eux. Parce que les éditeurs ne sont plus très motivés pour développer dessus.

B.J. : Les Japonais ont verrouillé leur marché.

P.U. : *Ils ont le monopole de la cartouche. On ne peut pas développer dessus sans leur accord. C'est comme si, pour faire un jeu sur Atari, Amiga ou PC, il fallait l'autorisation de M. Atari, de M. Amiga ou de M. IBM. Les créateurs français sont en train d'être complètement asphyxiés parce qu'il n'y a plus de création possible. Soit ils créent sur disquette, mais à ce moment ils vendront peu de logiciels, vraiment très peu, soient ils créent pour des consoles mais ils devront passer par les Japonais.*

KGB

Comment faire autrement ? Ce sont les Japonais qui vont fabriquer, dupliquer et diffuser les cartouches. Ils fixent les quotas : "On vous autorise à sortir trois jeux sur une console." Ou cinq. Sachant que, pour avoir le droit de développer sur une console, le droit seulement, il faut débourser un million de dollars.

B.J. : Une sorte de ticket d'entrée dans leur club...

P.U. : *En effet. Il existe cependant une troisième voie. La disquette étant en train de mourir, la cartouche vivant ses beaux jours, la seule échappatoire pour le marché du jeu, c'est le Compact Disk. Pourquoi ? Parce qu'une cartouche, ça coûte très cher. Elle contient 512 Ko, peut-être 1 Mo, qu'importe. En tous cas, pas plus qu'une disquette. Or le CD contient 650 Mo. C'est-à-dire que, des jeux pour Amiga ou PC qui occupent une ou deux disquettes bien remplies, on pourrait en faire tenir 600 sur un CD ! De plus, le prix de fabrication d'un CD est très faible, moins de dix francs pièce !*

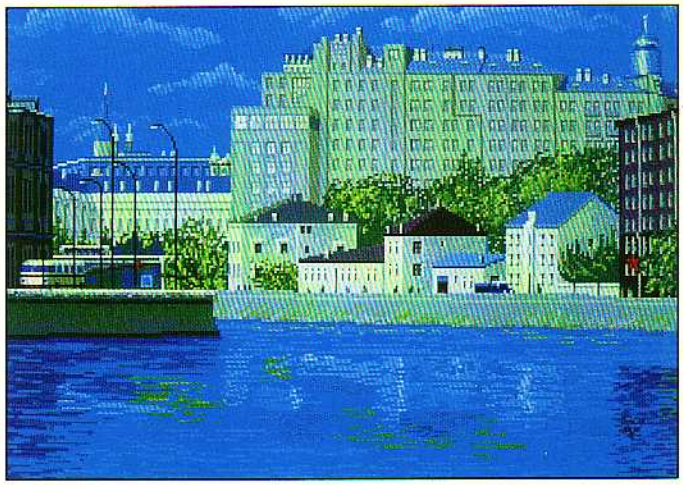
B.J. : Ne faire du CD qu'un grand sac à jeux, n'est-ce pas là une sous-exploitation de ce support ?

P.U. : *Si bien sûr. Les jeux sur CD seront cossus. Cela veut dire que, pour écrire un scénario de soft, il faudra écrire un livre; et aussi que sur CD on pourra écrire des jeux qui vont égratigner le cinéma.*

Les scénarios, par exemple celui de **KGB** *que l'on est en train de développer, sont carrément des romans. C'est quelque chose d'important en termes de volume. Un scénariste va travailler pendant un an, un an et demi sur un projet. Il faut faire des dessins, imaginer des tas d'animations.*

Il suffit de voir un petit produit comme Wing Commander *pour imaginer ce que pourra donner un tel soft, mais multiplié par vingt, par cent !*

Pour la musique, jusqu'à présent, on a bricolé. Désormais, le son est fait en studio



Dune

d'enregistrement. La bande sonore d'un produit comme Dune *sera aussi forte que celle de* 2 001, l'odyssée de l'espace. *Il y aura, s'il le faut, de la musique symphonique, des chœurs, de l'opéra. Des choses faites avec l'ordinateur mais néanmoins de la vraie musique.*

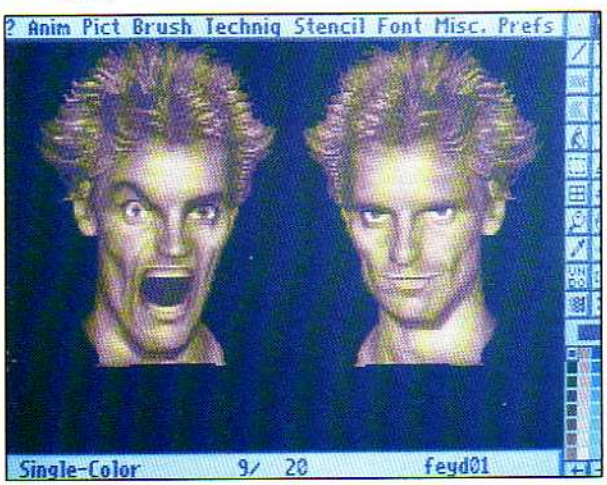
Pour développer ces grands softs, il faudra dix fois plus de temps et des investissements énormes. Et les compétences de vrais professionnels. **Cryo** *s'engage dans cette voie. Ce n'est pas la plus facile, on est un peu les Méliès du jeu micro dans la mesure où le marché est en train de s'installer. Mais nous avons des visées mondiales puisque* Cryo *va vendre du CD aux Etats-Unis, au Japon et bien sûr en Europe. Et on sera en phase avec ce marché naissant. On sera les premiers, avec les grandes sociétés américaines, à être présents sur le CD. Sur la planète, il doit exister une vingtaine d'équipes qui préparent une centaine de produits. Et ce n'est qu'un début...*

On mise sur de grands produits qui vont étonner les gens, on mise sur un support qui va durer longtemps. On mise aussi sur le fait que les grandes œuvres qui vont sortir sur les premiers compact disks auront une durée de vie de dix ans. Je pense que des univers très forts, comme ceux de Dune *ou de* KGB *sont des univers suffisamment riches pour satisfaire le joueur des années durant, bien au-delà de l'an 2000.*

En tout cas, c'en est fini du petit développeur isolé dans son coin, de l'équipe sans moyens. C'est révolu. Tout cela est en train d'être balayé. On va atteindre des produits qui seront finis dans le sens technologique du terme. Parce que maintenant, il faut développer en ayant une vision CD, même si des produits comme Dune *et* KGB *verront d'abord le jour sur Amiga et sur PC. Puis sur console, sur la Mega Drive.*

La révolution du CD ne se fera pas du jour au lendemain. Elle va se faire lentement mais sûrement.

Dune



DUNE

B.J. : Où en est *Dune* ?

P.U. : *Au joueur nous disons : il y a un monsieur qui a créé un livre. Nous, ce qu'on vous propose, c'est de vous balader dedans.*

L'adaptation d'une œuvre littéraire dans le domaine de l'interactivité oblige les développeurs à prolonger la créativité de l'auteur originel et à essayer de reconstituer ce qu'il aurait fait dans telle ou telle circonstance. Dans Dune, *au gré du joueur, il se passera plein de choses qui ne se sont jamais produites dans le livre.*

Le problème est que, si on reprend l'histoire du livre, on pénalise les gens qui ne l'ont pas lu. Et ceux qui l'ont lu se retrouveront en territoire connu. Dune, *c'est d'abord de la stratégie dans la mesure où il y a un personnage qui arrive sur la planète, Paul Atréides, seigneur d'Arrakis, qui a en face de lui des ennemis, les Harkonnen. Ce personnage doit faire preuve de charisme, il doit à tout prix devenir le leader des Fremen pour les entraîner militairement, pour les faire passer à une étape qui verra la fin des Harkonnen. Il a des pouvoirs. Il peut voir le futur, il a des visions qui lui montrent son propre destin.*

Quand on voit le rêve des Fremen, on se rend compte qu'il y a ce grand projet écologique d'une planète devenue autre chose qu'un désert rempli de vers géants et d'épice. La finalité du jeu, c'est de bouter les Harkonnen hors de Dune et d'en faire une planète vivable, de faire en sorte que Paul devienne l'empereur des Fremen. On a donc recréé la planète Dune avec tout son environnement, une cartographie avec les lieux fréquentés par les Fremen, les Harkonnen, le palace, le Duc, Jessica, l'Empereur.

A partir de là, la linéarité de l'histoire décrite par Frank Herbert n'est qu'une probabilité, une simple possibilité. Le joueur est Paul Atréides jeune. Il peut discuter avec son père, avec sa mère, rencontrer des Fremen, leur demander de l'accompagner. Il peut aller dans le désert rechercher l'épice, source de longévité et de prescience.

B.J. : Qui travaille actuellement sur le jeu ?

P.U. : *Rémy Herbulot et Didier Bouchon. Les graphismes sont de Jean-Jacques Chaubin.*

B.J. : Comment se jouera *Dune* ? Par un clavier bien fourni en fonctions ou à la souris ? Avec ou sans saisie de texte ?

P.U. : *L'interactivité du soft est extrêmement simple. Il y a une seule interface utilisateur basée sur un système d'options. Pas de saisie de texte. En gros, ce sont des choix multiples.*

B.J. : Des ayants droit de Frank Herbert ont-ils eu un droit de regard sur l'adaptation ?

P.U. : *Non. La licence appartient à une structure de Virgin qui est basée à Los Angeles. Seule Universal, la maison de production du film de David Lynch, a son mot à dire.*

En fait, Alexandre Jodorowski avait été le premier à travailler sur une adaptation cinématographique de Dune. *Il avait même éduqué son fils Adam pour jouer le rôle de Paul jeune. L'Empereur devait être joué par Salvador Dali qui avait donné son accord. Jodo avait fait travailler Gigger (NDLR : le concepteur du monstre d'*Alien *et le dessinateur des décors les plus troublants du film). Il avait confié des éléments de* Dune *à de grands graphistes, Moebius et les plus célèbres dessinateurs de SF américains et anglais. Les costumes étaient déjà conçus et*

réalisés - à disposition, quoi.

Finalement, ce qui s'est passé, c'est qu'après que Jodorowski eut travaillé presque dix ans sur ce film, Hollywood lui a retiré le thème pour le confier à quelqu'un d'autre. Il ont utilisé par la suite tout le travail de Jodorowski. Ils se sont servi de ses idées pour Alien.

J'ai proposé à Jodo de travailler avec nous. Il n'a pas décliné l'offre, mais comme il a deux films en chantier... De plus, il n'est pas un homme de micro, il n'est pas informaticien. Ce qui est ennuyeux car la première partie du travail est purement technique. Or jusqu'à présent, c'est l'aspect technique qui a primé pour réaliser l'architecture du soft. Il a fallu développer un moteur considérable, il y a des systèmes graphiques inédits, des déplacements dans les dunes en 3-D, il y a un réalisme certain. Dune, *ça fait deux ans que nous travaillons dessus, dont 8 mois de réflexion sur le papier. Notre ambition est de créer une nouvelle génération de softs...*

IL EST URGENT D'ATTENDRE !

Chez Delphine, on est plutôt Amiga. "La limite des 640 Ko du DOS est un lourd handicap pour les programmeurs..." précise Paul Cuisset, le responsable du développement, qui se sent plus à l'aise dans les 16 Mo adressables de sa machine préférée.

La position de Delphine Sofware à l'égard du CD-ROM se révèle plutôt attentiste. Le prix des lecteurs tourne encore autour des 5 ou 6 000 F, ce qui n'incite guère les acheteurs à se précipiter pour en acquérir un. Surtout quand on se souvient que les lecteurs audio, qui utilisent la même technologie, sont descendus sous la barre des mille francs.

Delphine, qui a pourtant derrière elle une prestigieuse maison de disques, et donc les moyens techniques pour graver du CD, préfère manifestement attendre, plutôt que se fourvoyer sur un marché qui se cherche... Certes **Les Voyageurs du Temps** ont été couchés sur CD-ROM par Innerprise, l'éditeur de **Battle Chess** et de **Bard's Tale**, mais ce n'est là qu'un transfert sur un support différent, qui vise essentiellement le marché américain, un peu mieux équipé en CD-ROM.

MICRO ET MEGALO FONT DU VELO

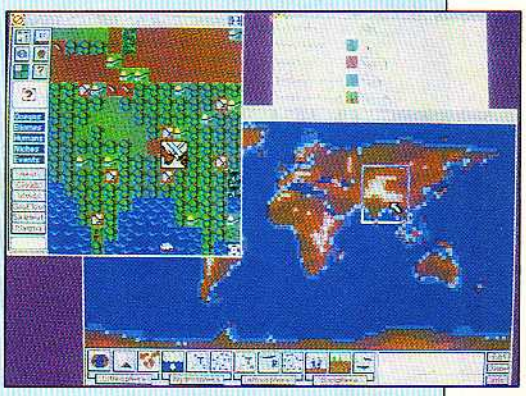
Dans de nombreux jeux, il faut sauver un monde menacé par des hordes de monstres sanguinaires. On se retrouve tout bête à la fin du jeu, ultime survivant d'un massacre de pixels dans un décor voué à l'extinction imminente - parce qu'il va se faire tard, ma bonne dame et que demain, il y a du boulot qui m'attend. Le shoot'em up n'élève pas le joystickopithèque, il le ramène sur sa paillasse l'œil hagard et le poignet endolori.

Triste existence, alors que la micro nous offre l'occasion unique, cosmique et délirante, comme dirait Salvador Dali, de nous prendre pour Dieu en personne (si tant est qu'Il en soit une).

Au hit-parade de la création du monde : **SimEarth,** un soft de Maxis qui ne craint ni le temps (4,6 milliards d'années d'évolution terrestre), ni l'espace - puisque, non content de s'intéresser à Mars et à Vénus, nos proches voisines, il permet de concocter de nouvelles planètes sur mesure. La finalité du jeu : autoriser la vie à s'épanouir dans toute sa diversité, en espérant que d'envahissants bipèdes ne viennent pas chambouler tous vos plans...

L'immense **Populous**, d'Electronic Arts, tient une bonne place parmi les softs démiurgiques... Alors que *SimEarth* se veut exclusivement évolutionniste et que les humains vous ignorent superbement, trop occupés qu'ils sont à vaquer à leurs sordides salades, *Populous* ajoute une dimension métaphysique : vous pouvez vraiment vous prendre pour Dieu.

Ce rôle, que dis-je, cette fonction suprême vous conduit, selon l'arbitraire de votre bon vouloir, à déclencher des catastrophes qui sèmeront l'effroi dans les populations. Une politique qui a fait ses preuves pour asseoir, dans les siècles des siècles, un pouvoir aussi divin qu'autocratique ! Les mégalomanes vont se la donner, je vous le garantis...



SimEarth

Si le monde finit par vous claquer entre les doigts (c'est si fragile, un monde...) vous pourrez toujours reprendre du sévice - pardon du service - grâce à **Powermonger**, la suite de *Populous*. Vous ne serez plus que chef de guerre, autant dire une déchéance au rang de simple exécuteur des basses œuvres. Vrai cependant que la fonction divine, c'est vraiment sans avenir : il y a tellement d'usurpateurs stipendiés...

Nous voici ramenés à notre condition habituelle de simples mortels, il ne reste plus qu'à être un bon gestionnaire. La gestion, c'est Dieu ramené aux contingences du quotidien. En ce domaine, **Sim City**, d'Infogrames, se présente comme un chef-d'œuvre incontesté. On s'y rend vite compte qu'assurer la destinée d'une ville relève de la gageure. Une version sur CD-ROM reprend l'intégralité des scénarios. Dans le même registre, **Railroad Tycoon** (de Microprose) construit villes et industries tout au long des voies ferrées, sur différents continents.

Enfin, si la Terre vous semble trop étriquée, vous pourrez excercer vos talents de bâtisseur dans la Lune avec **Moonbase**, de Wesson International. Vous constaterez que les problèmes d'intendance et d'organisation relationnelle relèvent de l'universel. Dieu que c'est compliqué...

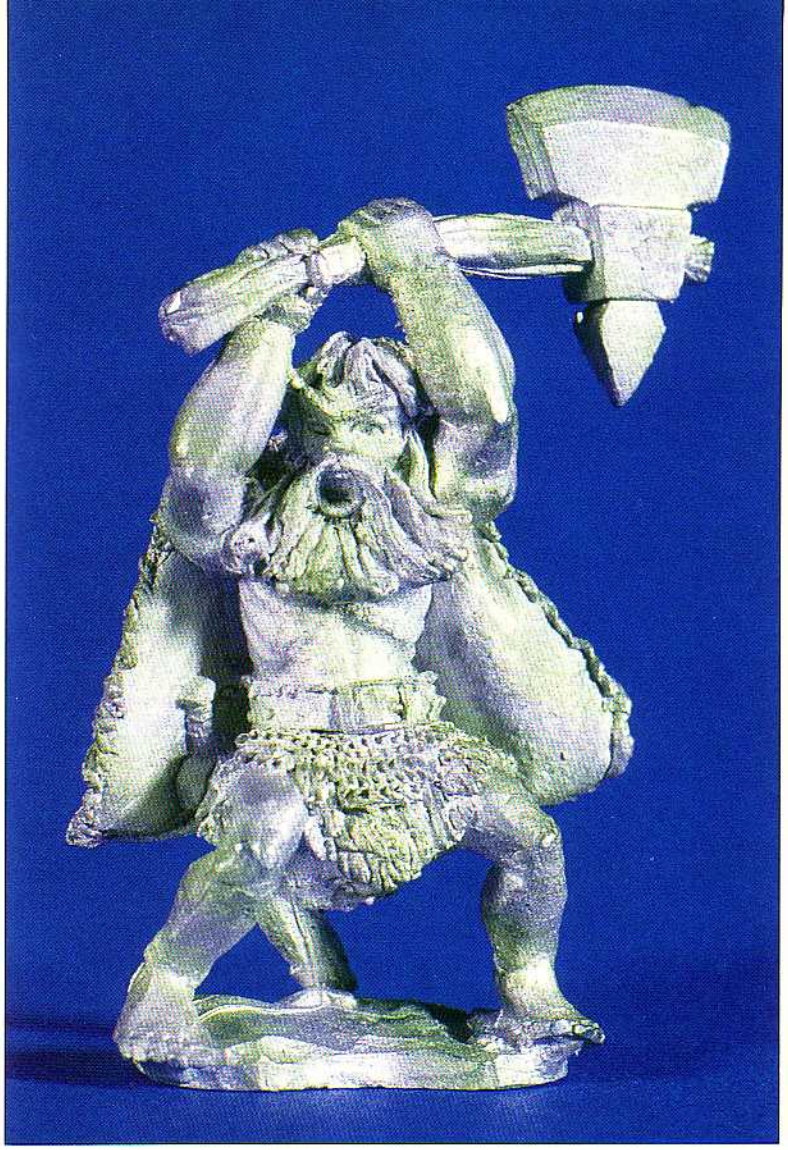
Powermonger

ANHAK DRAKKHEN AGNAHIR HURTHD

LE PERE GENITEUR SUPREME DRAGON PRIMORDIAL

Je suis Val Hart Hann Jürgen von Wessemayer. La première partie de mon nom signifie que je suis Archiprêtre de l'Unique ; la seconde, que je descends d'une des plus vieilles familles de l'Empire. J'ai été distingué par l'empereur, ainsi que trois autres compagnons: MORGANA, une guerrière réputée ; DARIUS, un éclaireur ; et enfin HOBAKHA, un magicien. Notre destination : une île qui, si nous n'intervenons pas, sera responsable de la disparition de notre monde. Depuis qu'un paladin sans cervelle a abattu le dernier des Dragons Suprêmes, notre civilisation ne tourne plus rond. Toute magie s'est évanouie et je ne peux plus communiquer avec l'Unique. Notre monde est à l'agonie...

Figurines : special thanks to Alan Schmitt



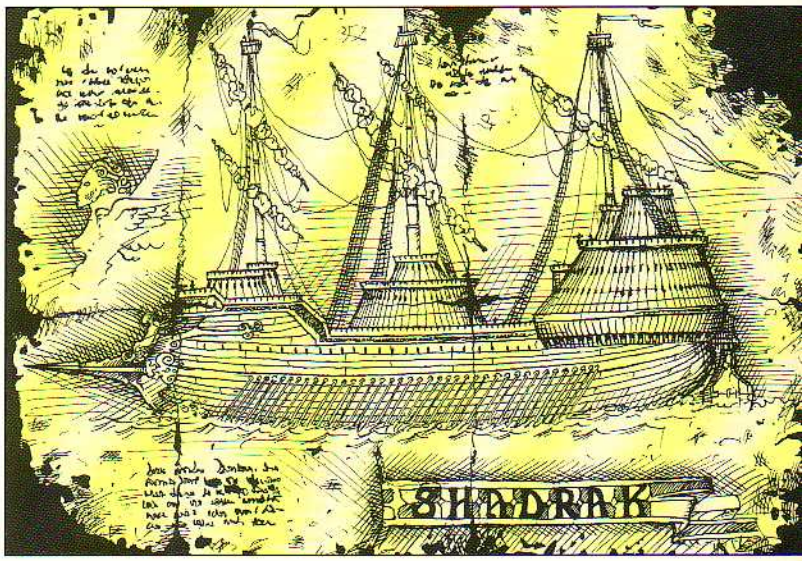
Nous sommes arrivés au cœur de l'île de DRAKKHEN (à laquelle le commandant du SHADRAKH fait allusion dans son récit) par la rivière qui prend sa source en son centre. Notre embarcation nous a amenés à portée de voix du donjon du prince HORDTKHEN... A cet instant, notre première préoccupation fut d'endosser les équipements que nous avions emportés dans nos sacs à dos. C'est là que l'histoire commence...

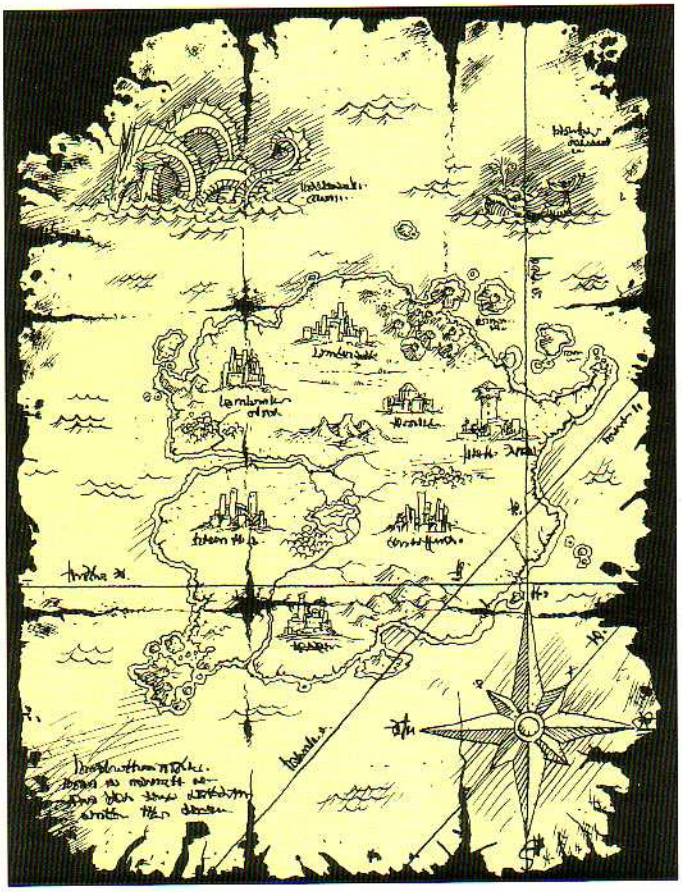
Nous entreprenons de pénétrer à l'intérieur du donjon mais un requin se tient à l'affût dans les douves, prêt à nous dévorer si nous y trempons seulement un pied. Nous constatons avec bonheur que lorsqu'il se trouve à droite du pont-levis, il ne peut plus nous menacer.

Dans l'antichambre du donjon, les portes d'accès aux différentes salles sont bloquées par des champs magnétiques. Heureusement, le magicien a connaissance des signes inscrits sur les murs et nous indique que (figure 1) peut désactiver lesdits champs. L'empereur m'ayant désigné comme le leader de notre petit groupe, je décide d'envoyer DARIUS en avant-coureur par la porte du centre... Voici le récit qu'il me fit après son équipée : "A peine ai-je eu le temps de franchir la porte qu'un grand reptile dracoforme m'est tombé sur le râble. Mon expérience du combat laissant encore beaucoup à désirer, j'ai esquivé son attaque en m'échappant par la porte de gauche. Dans la pièce à laquelle elle conduisait, j'ai découvert un grimoire rédigé à l'aide de caractères qui m'étaient inconnus. J'ai donc poursuivi mon chemin, et dans la pièce suivante ai trouvé une clef dont je me suis emparé. Puis mes pas m'ont conduit dans la chambre du prince... Epouvanté par la stature du cracheur de feu mais conscient de l'importance de ma mission, j'ai dissimulé ma frayeur et engagé la conversation. Le Prince-Dragon a tout d'abord manifesté une certaine impatience et un peu de mécontentement devant mon intrusion mais après quelques menaces, sa voix s'est adoucie. Il m'a alors intimé l'ordre de partir et de me lancer à la recherche de sa sœur, la princesse HORDTKHA."

Nous avons ensuite quitté le donjon. Dans notre progression, nous tombons sur une espèce de chemin lumineux qui semble la voie de circulation favorite des dragons... Le traverser signifie risquer d'être sauvagement attaqué par l'un des quatre écailleux qui ont la garde de l'île. Poursuivant notre route, nous débouchons sur le parvis du donjon de la princesse, et l'une de ses servantes nous apprend que les troupes d'un dragon ont ravi la sérénissime. Elle nous implore instamment de prévenir son frère, le prince HORDTKHEN : nous nous exécutons.

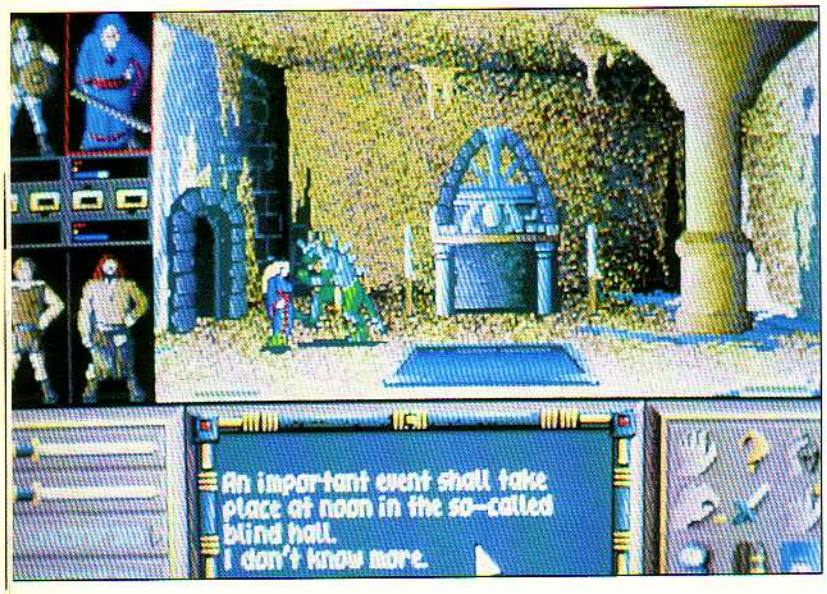
Toujours dans notre long cheminement, nous tombons sur un vieillard qui, au fil de la conversation, laisse entendre qu'un prêtre guérisseur s'est établi un peu plus au nord. Nous décidons d'aller le voir afin qu'il panse les blessures de nos compagnons. Au mi-





lieu d'une sombre forêt se tient le temple du prêtre... qui va faire des miracles et nous laisser repartir un peu après le crépuscule. La nuit fourmille de clarté et nous tentons de nous repérer aux étoiles. C'est en fixant trop longtemps une des constellations que nous eûmes la stupéfaction de la voir se métamorphoser en monstre constitué d'astres brillants. Une seule possibilité : la retraite. Mais la chance ne nous avait pas en sa sainte garde, puisque dans notre fuite précipitée (à portée de voix encore du donjon de HORDTKHEN), notre groupe subit l'assaut d'un grand dragon couleur de pierre - gardien de l'île. Nous parvenons à éviter le pire en nous dérobant au plus vite.

De retour chez HORDTKHEN, Darius est envoyé dans la pièce du fond, où il va découvrir un passage secret dans le mur, grâce à un courant d'air révélateur. Il l'emprunte sans hésiter et découvre une pièce dans laquelle se trouvent des épées, qu'il s'attribue aussitôt. Pendant ce temps-là, MORGANA est allée prévenir HORDTKHEN de notre présence et narrer notre mésaventure. Il va lui demander de se rendre chez HAAGGKHEN, dans le monde insalubre des marais.



DARIUS et MORGANA rejoignent la compagnie et nous partons à la découverte du donjon. Nous arrivons devant une porte solidement gardée... Après s'être brillamment battu, DARIUS s'introduit dans une salle où gît une stèle surmontée d'un crâne. Il marche sur les deux pentacles et appuie sur ledit crâne : un passage secret révèle son ouverture. MORGANA ET DARIUS s'engagent dedans... et découvrent une pièce au centre de laquelle un bassin jette les feux de ses millions de gouttelettes. Ils remplissent de cette eau les quelques fioles qui leur tendaient le goulot dans un coin. L'aqua simplex est en vérité une eau de vie qui restaure les forces perdues, je crois que nous en aurons bien besoin. A l'endroit suivant, DARIUS déclenche un mécanisme en passant sur le centre exact du lieu, ce qui va permettre l'ouverture d'un nouveau passage secret et d'une nouvelle salle. On lit sur les murs deux inscriptions : "DIEU" et "OMNIPOTENT".

Toutes ces portes dérobées ont ramené DARIUS ET MORGANA dans la chambre du prince et c'est à cet instant précis que MORGANA fait la trouvaille d'une armure et la revêt, avant de rejoindre le reste de ses compagnons de quête. Puis tout le monde décide, d'un commun accord, de se rendre chez HAAGGKHEN. Au gré de notre parcours, nous visitons quatre chaumières et interrogeons leurs habitants. Certains se révèlent craintifs, d'autres plus confiants, qui nous fournissent de précieux renseignements. Les tavernes aussi constituent une mine d'informations, seulement l'argent y est indispensable pour délier les langues...

Une fois à proximité du donjon du prince HAAGGKHEN, la magicienne utilise contre la porte le sort d'ouverture qu'elle a appris depuis qu'elle se trouve sur l'île. Le pont-levis s'abaisse alors et nous pouvons entrer. Comme chez HORDTKHEN, des champs magnétiques interdisent l'accès aux pièces que contient le donjon. Seul (figure 2) peut désactiver ces défenses. Alors que nous entrons dans ce fameux donjon, MORGANA, dont les pouvoirs ne cessent d'augmenter, se met en communication télépathique avec un prisonnier qui se morfond quelque part dans la bâtisse. Elle réussit même à le libérer à la faveur de ses facultés paranormales. Le détenu en question nous rejoint dans le vestibule... Il semble pressé de nous informer qu'on désire vivement notre présence au domicile du prince NAATHTKHEN, dans le

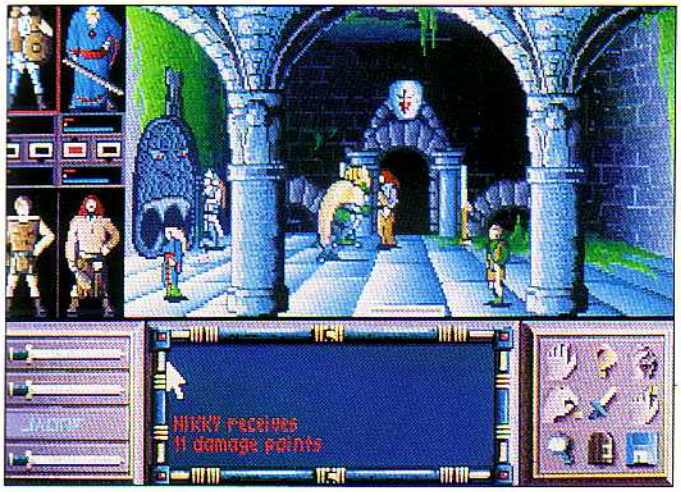
Les sigles

Figure 1 ..... △

Figure 2 ..... ▽

Figure 3 ..... ▽

Figure 4 ..... ▽



monde des glaces ; il ne prend même pas la peine de nous indiquer qui il est et d'où il vient et disparaît par l'opération du Saint-Dragon !

Nous sortons de chez le prince HAAGGKHEN pour nous rendre au donjon de NAAKHTKHEN. On passe devant une armurerie - une véritable aubaine qui va nous permettre d'acheter et d'échanger épées, braquemarts, hauberts, morions, cottes de maille etc. Pour éviter de nous faire rouler par l'armurier, nous commençons par lui flanquer la trouille en le menaçant vertement. Après avoir effectué nos acquisitions, direction le donjon... De cette bâtisse il ne reste pratiquement que des ruines car des affrontements très violents ont mis il y a peu toute la maisnie à feu et à sang. Une serve qui a miraculeusement échappé au massacre se fait un plaisir de nous révéler que la princesse NAAHKTKHA entretient le sordide projet de mettre fin aux jours de sa paire, HORDTKHA.

Ladite princesse NAAKHTKHA vit dans un autre donjon, situé plus à l'ouest - dans le pays des glaces. Pour y parvenir, il faut longer les rivages de la mer, au nord, jusqu'à ce que de grandes marques noires striant le sol nous signalent qu'il est temps de tourner à gauche. Nous tenons cette indication des peuplades qui habitent les igloos du littoral, des gens qui ne nous ont pas trompés.

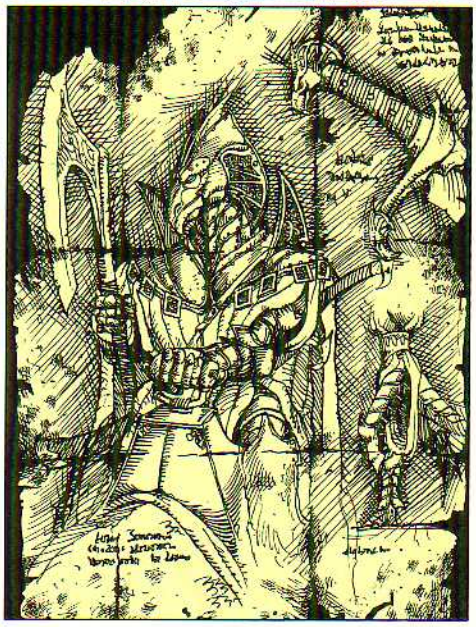
Aucun chemin réel ne conduit à notre destination - nous aurions dû nous lancer à l'aveuglette dans des traverses aléatoires sans cette intervention providentielle.

Voici le troisième donjon que nous visitons et les champs magnétiques préservateurs ne constituent plus un mystère pour nous. Chez NAAKHTKHA, c'est (figure 3) qui les désactive. Maintenant, il nous faut découvrir l'endroit où la princesse HORDTKHA est détenue et la libérer de ses fers. Nous savons tout de même qu'elle se morfond dans la cave et qu'un baron de la caste des Dragons peut nous surprendre à tout moment et nous paralyser de son souffle méphitique... Enfilant d'un bon pas la succession des pièces, nous constatons que lorsque nous marchons sur les pentacles, la force intérieure croît en nous, si bien que notre énergie s'en trouve sublimée. Nous débouchons finalement dans une salle, où sur les murs s'inscrivent en lettres de feu "DE NOS HUMBLES" et "SERVANTS"... Ayant pris bonne note de ces recommandations, la geôle de la princesse s'ouvre à nous et l'échappée belle devient son lot ; fi des chaînes ! Pour nous remercier de notre bravoure et de notre intrépidité, elle nous remet la gemme qui orne son front reptiloïde. C'EST LA PREMIERE GEMME... Puis elle nous demande instamment de la guider vers sa tendre amie, HAAGGKHA... Nous nous exécutons.

Au cours de l'errance qui nous amène insensiblement à la tour de la princesse HAAGGKHA, nous faisons la découverte d'un temple, dissimulé au milieu des marais. Ce bâtiment secret est occupé par un prêtre guérisseur qui nous fait la confidence que des êtres supérieurs lui ont enseigné des techniques très efficaces de résurrection. Après un instant de stupeur, nous parvenons à combattre notre incrédulité et décidons de lui faire confiance. Mais ses services ne sont pas gratuits ! Il soigne les blessures de DARIUS et de MORGANA et promet à HOBAKHA que contre quelques pièces d'argent, il peut l'initier à un sortilège inconnu, qui rendrait les déplacements du groupe très rapides.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! En quittant le temple, HOBAKHA utilise le sort au profit de l'ensemble de la compagnie et nous nous retrouvons en moins de temps qu'il ne faut pour le dire aux abords du donjon de la princesse HAAGGKHA. Une fois de plus, les champs magnétiques nous empêchent d'aller plus loin que le vestibule. Cette fois-ci, le signe (figure 4) les désactive... En nous retrouvant à l'intérieur, nous somme surpris de la quiétude qui y règne : jamais nous n'avons été inquiétés par une quelconque créature cauchemardesque. Tout à fait normal car la princesse fait partie de la coalition qui doit sauver le monde - une alliée de poids ! Lorsque nous nous présentons devant elle, nous est intimé l'ordre de réduire le prince HORDTKHEN à néant. Afin de faciliter notre tâche, elle distribue avec largesse cuirasses, boucliers et des armes plus puissantes.

Un repos dûment gagné nous ayant complètement revigorés, nous



partons d'un bon pas avec l'espoir de parvenir sous peu au donjon de HORDTKHEN.

Le courage n'a pas manqué à DARIUS et à MORGANA quand il a fallu envoyer HORDTKHEN ad patres, la bête était pourtant coriace... Et ils sont revenus fort mal en point malgré les défenses généreusement accordées, mais en vainqueurs absolus. Car pendant l'échauffourée la gemme du prince est sortie de son logement et ils ont fait main basse dessus. J'ai en ce moment même entre les mains les deux pierreries les plus extraordinaires, les plus convoitées et les plus rares qu'il m'ait été donné de contempler jusqu'à ce jour. C'est la DEUXIEME GEMME...

Juste le temps de se remettre de nos émotions et nous voilà repartis pour une longue route. La princesse HAAGGKHA se révèle tutélaire et veille sur nous, en nous abreuvant de ses directives prémonitoires... Elle nous accueille comme des héros de l'antique légende mais nous informe du triste fait que nos peines ont encore de beaux jours devant elles. Des soupçons lui font craindre des traverses pour l'autre princesse HAZULKHA et elle implore notre bienveillance pour un petit voyage aux alentours du donjon qui dresse son architecture au milieu du monde du désert. A nous de sauver la lady in distress, d'autant qu'elle nous dit au revoir et nous offre sa gemme en guise de talisman. C'est la TROISIEME GEMME...

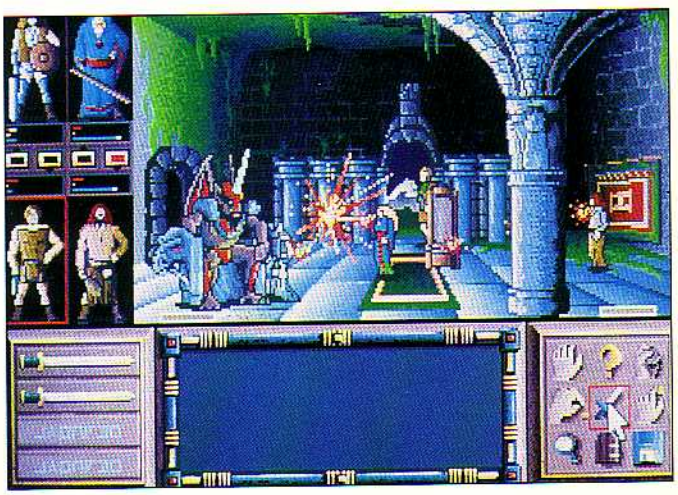
Et nous voilà repartis pour un tour ! Parvenus sans encombre au donjon de HAZULKHA, il nous faut attendre le crépuscule et l'instant secret où une nuit totale jette son grand manteau d'obscurité sur l'illumination des étoiles. Car il est impossible et sacrilège de pénétrer dans la retraite de HAZHULKHA tant que les astres demeurent visibles dans le ciel. Mais à l'intérieur nous attend une vision d'apocalypse : la bataille qui s'est livrée en ces lieux avant notre survenue a dû être terrible pour laisser derrière elle un tel spectacle de dévastation. Nous craignons alors de plus en plus pour la princesse et une recherche systématique de son auguste personne s'organise. Nous sommes sur le point d'abandonner, quand le dévoué DARIUS, fait, derrière une tenture, la découverte d'un passage secret...

Hélas, nous arrivons trop tard : HAZHULKHA repose sur le sol, inerte et mourante. On lui a volé sa gemme... Dans la pièce d'à côté, on perçoit les voix puissantes et vulgaires des soudards drakhs et derrière la porte, deux brutes apostées nous attendent en embuscade. La passe d'armes se révèle brève mais difficile... Notre guerrière attitrée ne laisse aux deux hommes aucune chance de s'enfuir. Et leurs corps sont encore secoués des dernières convulsions de l'agonie quand NAAHKTKHEN apparaît soudain sous nos yeux, au cœur d'un épais brouillard traversé d'éclairs qui retentit de terrifiants coups de tonnerre.

NAAKHTKHEN nous révèle qu'il appartient à la coalition désireuse de sauver le monde et pour nous prouver sa bonne foi, remet entre nos mains la gemme de la princesse mourante, qu'il a astucieusement subtilisée avant que les Drakhs ne s'en emparent. C'EST LA QUATRIEME GEMME... Il nous demande ensuite d'aller mettre fin aux jours de sa sœur la princesse NAAKHTKHA, qui elle a fait vœu d'abattre la coalition.

Il existe, pour se rendre dans le monde des glaces, un téléporteur qui se trouve au sud-est de l'île - dans le monde du désert... Forts de cette certitude, nous nous y rendons d'un bon pas. En traversant ces vastes étendues de sable, nous tombons sur trois tentes, qui abritent trois femmes du désert. Elles peuvent nous aider comme nous desservir. Et c'est poursuivis par une armée de Drakhs que nous atteignons le téléporteur... A portée de voix de l'endroit où il nous a déposés, nous distinguons un temple des glaces qui doit, à notre avis, abriter comme les autres sanctuaires un prêtre guérisseur. Car les combats que nous avons menés ces dernières heures ont sérieusement mis à contribution nos forces vives. Nous espérons donc trouver réconfort et repos auprès de mon confrère - indispensables à notre quête de la survie et de la stabilité de notre civilisation. Tout se passe à merveille et nous ressortons du lieu quelques heures après, frais comme la rose et pétant un feu plus puissant encore que celui des dragons. L'expérience en plus...

Une fois que nous avons pénétré dans le donjon de NAAKHTKHA, MORGANA ET DARIUS se dirigent vers



la chambre de cette princesse, située dans l'une des pièces supérieures. Au terme d'un affrontement âpre et douloureux, ils parviennent à mettre fin à l'existence de l'ennemie princière. Et bien évidemment, ils s'emparent de la gemme qu'elle détenait. C'EST LA CINQUIEME GEMME... qui entre en notre possession et nous ressentons l'approche du moment crucial et fatidique où notre aventure va prendre fin et objet ! Puis MORGANA et DARIUS nous rejoignent dans le vestibule du donjon où nous montions la garde avec vigilance. Le prince NAAKHTKHEN fait son apparition - un peu comme dans un rêve - à l'instant où notre troupe allait s'ébranler en direction de son prochain objectif. Il rend hommage à notre valeur et salue en nous les vaillants défen-

seurs de la coalition, puis nous révèle qu'en tuant le prince HAAGGKHEN, nous toucherons pratiquement au but et verrons la fin de notre dure épreuve...

Pour nous donner la force de réussir, il nous offre avec la largesse des grands sa propre gemme. C'EST LA SIXIEME GEMME... Mais MORGANA a besoin de toute sa pugnacité pour affronter HAAGGKHEN : elle retourne donc chez le prêtre guérisseur bénéficier de soins éclairés.

Devant l'orgueilleuse tour qui abrite les maléfices du prince HAAGGKHEN, nous mesurons toute la difficulté de notre tâche. DARIUS et MORGANA suivent le chemin qui leur a été indiqué par NAAKHTKHEN : ils passent par la salle au sol mi-parti de vert et de jaune et se rendent dans une grande pièce où se trouvent deux bibliothèques et une grande table. Au nord de cet endroit se tient la chambre du prince... Après un court moment d'hésitation, nos deux héros font irruption dans la chambre et se lancent à l'assaut de l'infâme, qui se défend courageusement. Mais les talents guerriers de MORGANA ont atteint un tel niveau de perfection que le prince se retrouve bientôt acculé, hors d'haleine et presque à l'agonie. Quand son corps exsangue gît sur le sol, encore plus grand mort que vivant, elle s'empare de la gemme - C'EST LA SEPTIEME GEMME...

Il nous faut maintenant rendre visite au huitième et dernier prince, qui n'a pas encore eu l'heur de se frotter à nous (le prince HAAZHULHEN, retiré dans le monde du désert). Toutefois, on n'entre pas si facilement dans son donjon. Indispensable tout d'abord de lui faire face, avant de se tourner vers le nord... Puis de pénétrer dans le palais en prenant soin de garder les épaules rigoureusement perpendiculaires à un axe Sud-Nord.

A l'intérieur, nous nous lançons tout d'abord à la recherche d'armes et d'armures encore plus efficaces et puissantes que celles que nous venons de récupérer sur notre passage. Passant par la porte qui se trouve sur la gauche du hall, nous empruntons les escaliers qui descendent jusqu'aux caves. Dans une des salles que nous traversons, se dressent des tables sur lesquelles on peut distinguer des inscriptions. Je les note et constate qu'elles complètent parfaitement celles que nous avions relevées sur les murs de deux autres palais... Une fois que nous avons augmenté notre arsenal d'un attirail complet composé d'armes terrifiantes, nous remontons au niveau du sol pour essayer de mettre la main sur le fameux dernier prince.

Gonflés à bloc de l'énergie ultime qui étreint les soldats quand s'annonce la fin de la bataille, nous faisons irruption à quatre dans les appartements privés du prince. Un combat homérique dont le récit hantera des générations et des générations s'engage entre nous et dure pendant des heures, sanglantes et impitoyables - mais le prince félon s'écroule enfin dans un grand bruit de ferblanterie.

Nous avons réussi à le mettre en pièces et possédons désormais la HUITIEME ET DERNIERE GEMME...

Maintenant nous détenons ces huit gemmes et avons reconstitué l'incantation des DRAKKHEN, qui va nous permettre d'enrayer la décadence accélérée du monde qui nous est cher, et qu'un minable paladin d'obédience indéterminée avait inconsciemment provoquée... Sereinement, comme des chevaliers recrus de leurs fatigues et fiers d'avoir satisfait à l'honneur, nous suivons le chemin lumineux que nous aimions tant - en direction du monde de la plaine.

Nous avons dépouillé le vieil homme, c'est-à-dire abandonné nos équipements et quitté nos vêtements, condition sine qua non pour avoir le droit de s'engager sur cette voie. Les dragons ne nous attaquent pas, bien au contraire - mais je ne vous en révélerai pas davantage...

Ce qui suivit, les oreilles d'un profane ne sauraient le supporter - notre quête forme un tout que seuls d'autres quêteurs de leur identité peuvent comprendre. A vous de trouver la Voie et la Magie !

Vhal Hart Hann Jürgen vous souhaite la bonne chance et une vie longue et douce après votre recherche de l'Absolu.

Et n'oubliez pas la prophétie...

ANHAK DRAKKHEN

Ils se sont brûlés au soleil
Ils se sont baignés dans les Lunes
Ils sont les Seigneurs de la Lumière
Ils sont les Seigneurs des Ténèbres
Ils sont les Seigneurs de l'Univers
Ils sont les larmes du Père

Ils sont quatre
Ils sont huit
Ils sont deux fois quatre
Ils sont huit
Ils sont une fois huit

Il est dit qu'Il dort
Il est dit qu'Il est mort
Ils ne sont que décors

(Traduction du Livre des Vers)

SCREEN CHOCS

Pour réveiller le Velasquez qui dort en vous, Micro News vous offre un abonnement de 6 mois...

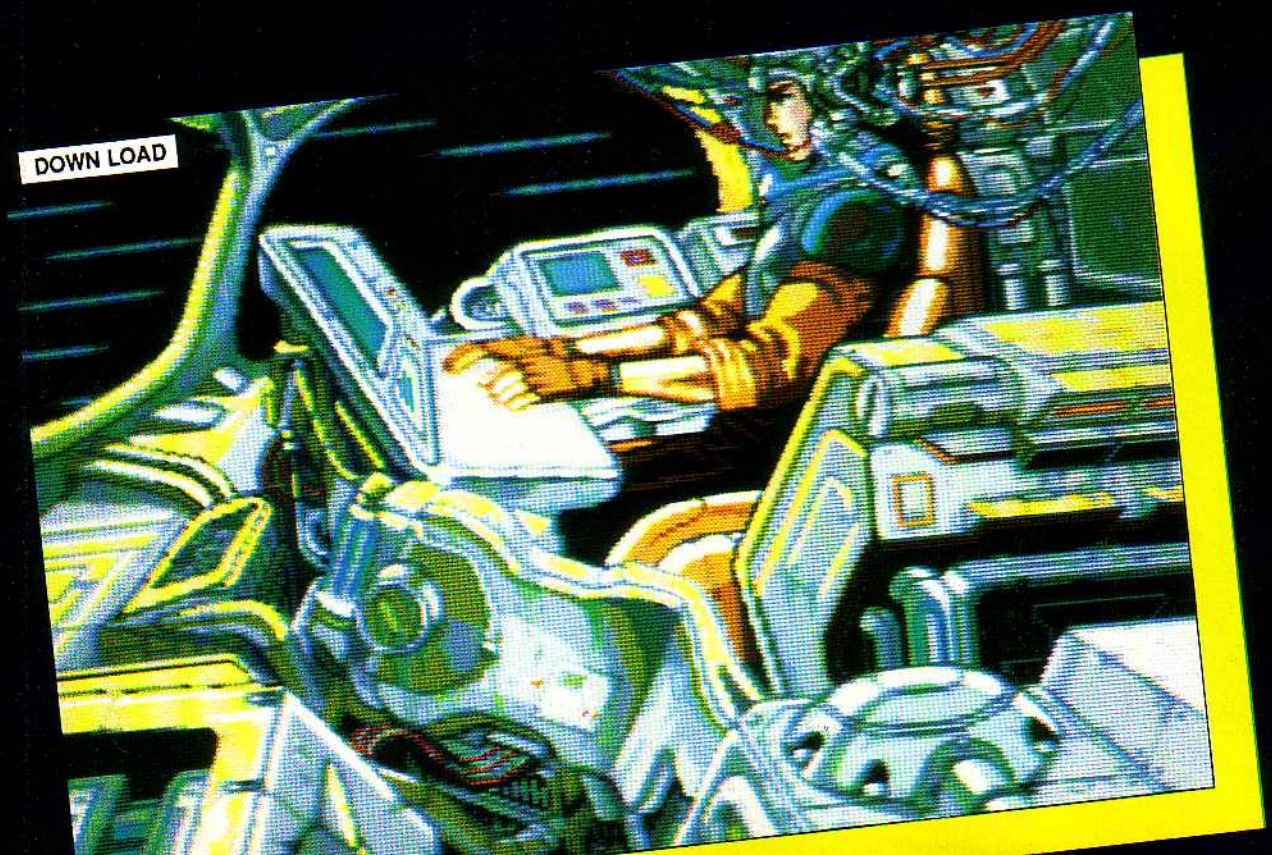
Dur métier que celui d'artiste ! Disons les choses comme elles sont : des images que nous avons reçues, aucune n'a fait l'unanimité. Tant et si bien que nous ne les publierons pas...

Elitistes nous ? Pas le moins du monde. Il est souvent nécessaire de se fixer des limites à ne pas dépasser, que cela soit vers le haut ou vers le bas. En l'occurrence, notre désir le plus cher (qui ne vise qu'à vous satisfaire) concernant cette rubrique consiste à en faire un lieu de rencontre pour graphistes de talent, et ainsi leur offrir une chance d'entrer dans le cercle très fermé des dessinateurs micro. Avouez qu'il serait dommage d'amorcer une telle rubrique par des œuvres de qualité moyenne. Que cela ne vous empêche pas de persévérer en continuant de nous expédier vos dessins sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Histoire de donner le bon exemple, nous avons demandé à deux de nos collaborateurs de mettre la main à la pâte : **Marc Lacombe** et **Laurent Masson**, qui nous proposent respectivement **Gangster dans les bas-fonds** et **Spock**. Nous ne pouvons que vous inviter à procéder de même...

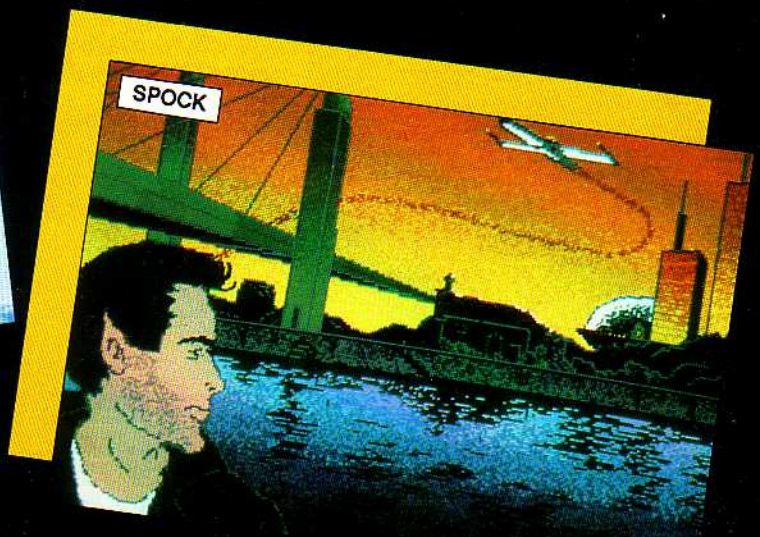
Outre ces deux dessins d'amateurs éclairés, nous nous tournons cette fois-ci vers les consoles et plus particulièrement vers la Nec PC Engine, dont les graphismes ne cessent de nous émerveiller. Au menu, **YS-3** et **Down Load** dont les auteurs nous sont malheureusement inconnus.

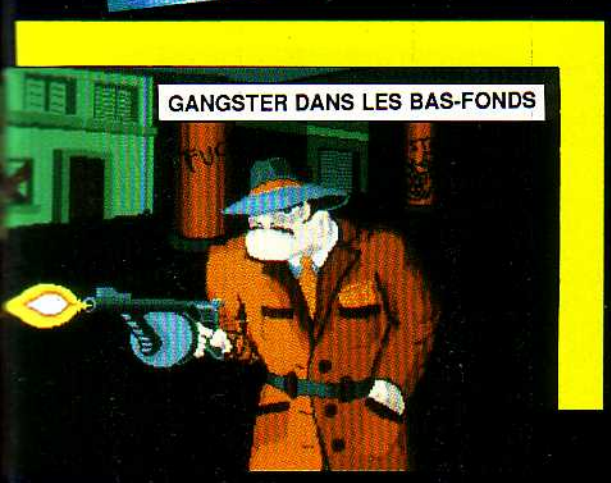
A vos palettes !



YS 3

YS 3


SPOCK


GANGSTER DANS LES BAS-FONDS

TOPS SOFTS

TOP MICRO NEWS
SUPERTOP

TOP MICRO NEWS
TOP

BON

MOYEN

EXCELLENT

HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé...
Qu'on se le dise et à vos joysticks !

SPACE QUEST 4

Roger Wilco and The Time Rippers

Du space opera à couper le souffle et à placer sur vos rayonnages, entre les meilleurs bouquins d'Edmond Hamilton et les vidéocassettes de La guerre des étoiles.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Après s'être démené comme un beau diable au cours des trois épisodes de la longue Saga des *Space Quest*, Roger Wilco espère rentrer enfin chez lui - sur la planète Xenon -, et y goûter enfin un repos du guerrier amplement mérité. C'était sans compter avec l'infâme Vohaul, mauvais perdant des aventures précédentes et particulièrement rancunier, qui a juré sa perte.

Les sbires de Vohaul, omniprésents, le localisent dans une gargote galactique... Heureusement, il va leur échapper grâce à l'aide des Etripeurs du Temps, des rebelles venu du soft *Space Quest 12*, autrement dit d'un futur improbable qui vit en plein la tragique destruction de Xenon. Aspiré par le courant sidéral d'une faille temporelle, Roger Wilco se retrouve au cœur d'une fantastique cité en ruines, que parcourent des cyborgs hallucinés et les miliciens noir-vêtus de la dangereuse Police des Séries.

Il embarque discrètement à bord du patrouilleur des flicards, en pique un autre au sommet d'une inquiétante bâtisse en forme de casque "darkvadorien" et s'envole pour la contrée des craquantes Chéries en Latex d'Estros qui, elles, se la coulent douce dans *Space Quest X* (X le chiffre romain - précisons-le !). Enlevé par un ptérodactyle, menacé par une Barbarella qui n'a rien à envier à la belle Jane Fonda - et vexée d'avoir été larguée dans une aventure antérieure -, il devra venir à bout d'un monstre aquatique répugnant avant de poursuivre son odyssée dans l'espace. L'affreux Vohaul, pendant ce temps, ne reste pas les bras croisés : il fait enlever le fils de Wilco, ce qui complique la tâche de l'invincible (si peu) héros.

Space Quest 4 constitue un chef-d'œuvre à plus d'un titre. Tout y est démesuré, à commencer par le décor cataclysmique qui ouvre l'aventure, peint à la main et numérisé ensuite. En VGA 256 couleurs, la moindre fissure, le plus petit gravat et les suintements d'eau croupie prennent un relief saisissant... Et l'animation de Roger Wilco n'a plus rien à voir avec les faux-semblants ca-

ricaturaux qui tiennent lieu de mouvements dans la plupart des softs. Lorsqu'il se glisse dans une bouche d'égout ou saute à bord d'un engin spatial, quand il s'efforce de nager au-dessus de la piste du Skate-O-Rama (un skate en apesanteur), chacun de ses gestes apparaît réaliste et délié : on le voit véritablement vivre à l'écran. Sierra a d'ailleurs utilisé, dans ce jeu comme dans d'autres, l'*Intelligent Pathing*, une technique de cheminement intelligent. De ce fait, le héros ne se heurte jamais aux murs ou aux différents obstacles mais sait les contourner avec un geste d'élégance (comme Marthe Lagache). Et les décors les plus spacieux, ceux qui couvrent plusieurs écrans, bénéficient d'un balayage panoramique.

Les boutiques du Galaxy Galleria, un centre commercial astéroïdaire, valent le déplacement. On y trouve des fringues avec des mannequins qui se trémoussent au son d'une musique rock, un magasin Radio Shock (allusion à Radio Shak où avaient sévi, dans leur jeune âge, les fondateurs de Microsoft...), une boutique de softs qui vend quelques jeux dont je vous laisse apprécier les titres : *Cluck Egger's Advanced Chicken Simulator*, *It Came for The Dessert*, *Boom* etc. Dans une salle d'arcade particulièrement bruyante et animée, fréquentée par des aliens nés fous, on pourra même se plonger dans un vrai jeu d'arcade : une poulette effarée qui ressemble à la Priscilla du dessin animé *Charlie le Coq* doit échapper à des chasseurs, des chiens, des pales d'éolienne, et aussi à des renards volants en les bombardant avec des œufs. Un rase-mottes dans des épis de maïs permet en outre de gagner des vies. Autre jeu de vilain pas cérébral du tout dans le fast-food où, sur un rythme qui n'a rien à envier à la célèbre séquence du film *Les Temps Modernes*, de Chaplin, Roger Wilco va devoir fabriquer des hamburgers à la chaîne afin de grappiller une poignée de buckazoïds.

Pour profiter pleinement de *Space Quest 4*, il faut un PC de choc avec 640 Ko de RAM et un minimum de place sur le disque dur car il occupe 6,6 Mo ! Il existe certes une version EGA 16 couleurs, mais même le VGA 256 couleurs sur PC ne constitue qu'une version transitoire. Sierra-On-Line a en effet prévu une version CD-ROM avec des voix numérisées (on échappe aux textes qui surchargent l'image) et des musiques additionnelles, ce qui n'est pas rien car, sur PC déjà et avec une carte sonore, elles sont nombreuses et fort bien faites.

Le thème lancinant qui baigne la cité en ruines confine au morceau d'anthologie et la cacophonie de la Galaxy Galleria n'engendre guère la tristesse.

Roger Wilco and The Time Rippers a été testé sur une version anglaise qui, pour d'obscures raisons, est arrivée très tardivement à la rédaction de Micro News. Une traduction devrait se trouver à disposition d'ici peu de temps. Vous n'aurez alors plus aucune raison de vous priver de ce soft géant (plus de cinquante personnes ont travaillé à sa réalisation) plein d'humour et si facile à manier (100 % souris) qu'on se croirait vautré devant sa télé. A reluquer un bon film qui plus est, plein de gags et de suspense...

Cinq points partout ? Inflation de bonnes notes ? Une fois n'est pas coutume et c'est amplement mérité (nous, on n'est pas restés dans la rue principale comme le testeur nonchalant d'un certain organe de presse, on a vraiment fait le tour de la question). Le jour où Sierra-On-Line fera mieux, on sera vraiment obligé de noter sur six.

Six disquettes Sierra on-Line 3"1/2 - 1,44 Mo - pour PC et compatibles. Existe aussi sur Atari ST (deux drives), Amiga (1 Mo et deux drives) et Macintosh. B.J.

TANGRAM

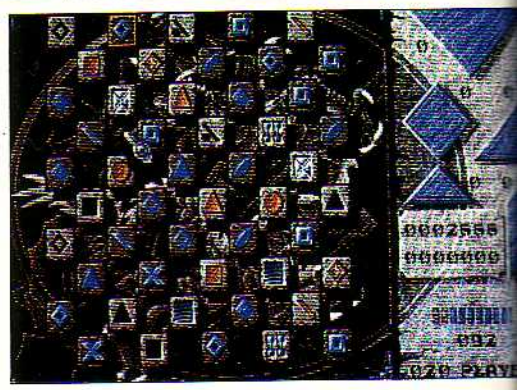
Un puzzle sur fond d'ombres chinoises, qui vous apprendra le céleste empire qu'on doit avoir sur soi-même.

Fasciné par ce puzzle d'origine chinoise, un vieil adage comme "les plaisanteries les plus courtes sont les meilleures" m'en inspire un autre : "Les jeux de réflexion les plus simples sont décidément les meilleurs."
On ne peut pas vraiment dire en effet qu'une notice épaisse ou le concours lascif d'une attachée de presse soit nécessaire pour décrire le principe de *Tangram*. Une silhouette de couleur uniforme - qui se réclame du symbolisme animal cher à nos amis asiatiques - se superpose à une magnifique toile de fond représentant un dragon entortillé. Quelques figures géométriques que l'on peut déplacer sur la totalité de l'aire de jeu et faire pivoter d'un huitième de tour (si j'ai bien observé), doivent être placées judicieusement afin de masquer totalement chaque forme - 200 en tout - dans les délais les plus brefs.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

Voilà, en deux phrases, c'est bâclé, et encore sans utiliser à fond mon art de la concision. Le reste relève de l'"accessoire : deux joueurs possibles ainsi que deux niveaux - novice et expert. Selon le temps résiduel, des points de bonus tombent dans l'escarcelle et chaque tableau franchi nous gratifie d'un mot de passe bien mérité. De plus un challenge, fondé sur la reconnaissance expresse de symboles identiques, ponctue chaque passage de niveau.
Plutôt que de tenir encore le crachoir avec du baratin inutile, je vous invite à la contemplation de ces quelques photos. Franchement, elles parlent d'elles-mêmes. Et puis, il "faut" que j'y retourne...



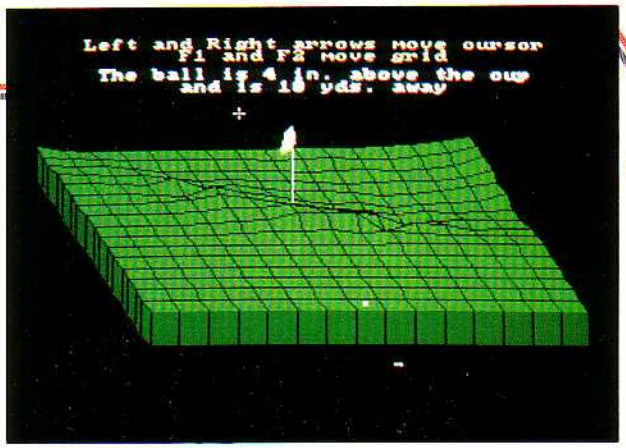
Disquette Thalion Software pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

J.-C.P.

MOONSHINE RACERS

Les frères Duke, le shérif Roscoe, Boss Hog... Vous avez tous reconnu la célèbre série télévisée *Shérif fais-moi peur !*
A quelques détails près, ce soft se présente en effet comme la scrupuleuse adaptation micro des aventures de Bo et Luke Duke. Pour nous mettre en appétit, chant du coq dès l'aurore sur un superbe paysage (en scrolling différentiel) du comté de Hazard. Gros plan sur ce gros flic de Sam, avachi dans sa chiotte de fonction et sifflotant un thème de country, la main plongée dans son sac de barbaque (des côtelettes). Soudain, surgissent dans un nuage de poussière, Ike et Billy Joe au volant de leur guimbarde branlante. Furieux, le shérif met le contact et démarre, l'action s'accompagnant d'un air de banjo plus vrai que nature. Vraiment, on s'y croirait ! Yiiii haa ! Fin de la démo.... Hélas, comme il fallait s'y attendre, la suite ne tire pas dans la même catégorie...
La livraison d'alcool de contrebande dans un laps de temps déterminé (tout en suivant les conseils du vieux Tucker, qui connaît toutes les combines) va constituer le point d'orgue de vos occupations. Bien sûr, il convient d'éviter tous les obstacles qui se dressent devant vous comme les barbelés, les buissons, les crânes blanchis de ruminants malchanceux et autres déchets de l'Histoire, sous peine de faire cramer votre épave. A la fin de chaque niveau, une bonne bière vous attend chez Zack, qui se fera un plaisir de vous vendre diverses pièces

PGA TOUR GOLF



Un albatros au quinzième trou comme Gene Sarazen en 1935 à Augusta ? Pourquoi pas...

Pour les myopes qui auraient cru lire en titre de cet article *DCA Tour Golfe*, signalons tout de suite que ce superbe logiciel n'est pas un nouveau jeu de massacre inspiré des événements récents et pas rigolos du tout dont nous vous causions le mois dernier...

Rassurez-vous, pas de guerre dans ce golf-là, seulement des balles en plastique et une verdure reposante. Ouf !

Chaque nouveau trou se trouve (eh oui !) annoncé par une petite musique et un véritable travelling de cinéma qui parcourt le terrain depuis le drapeau jusqu'à votre position de départ. Un spécialiste vous donne ensuite quelques conseils utiles pour réussir en un minimum de coups.

Comme dans la plupart des simulations de golf, sable, herbe haute, arbres, rivières, lacs, vent, terrains escarpés et bunkers figurent au rendez-vous. La trajectoire de la petite sphère blanche est d'abord montrée depuis l'emplacement de départ du joueur, puis à partir du point de chute de la balle. Cette présentation originale permet d'observer l'action de façon plus précise. On peut également revoir la scène au ralenti, en profitant au passage d'un effet stroboscopique détaillant cette même trajectoire à merveille.

Lorsque le joueur se rapproche du green, une vue du terrain en 3-D lui fournit un panorama complet du relief. Les parties s'accompagnent de bruitages très réalistes (frappe de la balle, applaudissements etc.) et les graphismes donnent une bonne impression de profondeur. Le maniement des différents clubs se révèle facile, et le mode débutant autorise un démarrage en douceur (l'ordinateur vous indique quel bois ou quel fer choisir) avant de passer aux choses sérieuses (vent, effet, putting etc.).

Jouer à plusieurs ou seul contre l'ordinateur figure évidemment parmi les options et vous pourrez même participer à un véritable tournoi, retransmis en direct à la télévision ! Les tournois rempliront votre bourse de picaillons et (géniale innovation !) une option de sauvegarde préserve le score de vos meilleurs joueurs !

En résumé, une réalisation impeccable, des graphismes convaincants, une bonne jouabilité et une multitude d'options font de *PGA Tour Golf* une des meilleures simulations de golf du moment.

Disquettes Electronic Arts pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST et PC. M.L.

TOP MICRO NEWS

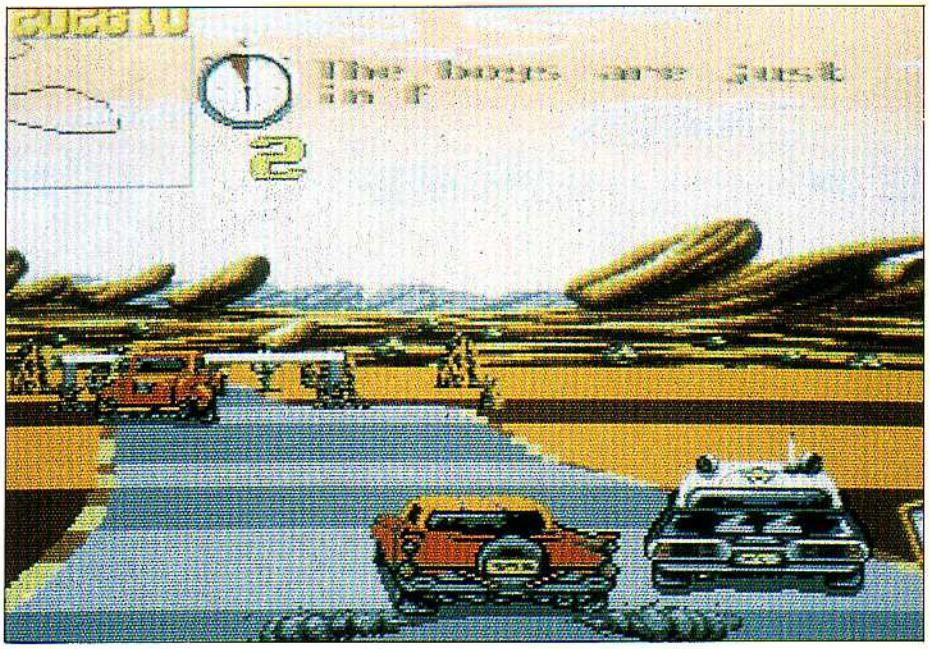
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

mécaniques et des pneus... neufs !

Après avoir franchi les premières étapes, l'acquisition d'un nouveau véhicule s'impose, une superbe américaine de la fin des années 60 par exemple (c'est General Lee qui va en tirer une gueule) ! L'animation se révèle un tantinet saccadée et les graphismes auraient mérité un peu plus de soin (hormis dans la démo). Car les voitures sont tassées sur elles-mêmes comme de petits vieillards cacochymes et en cas de choc inévitable ou de dépassement délicat, on passe carrément à travers les bagnoles. Dommage !

Deux disquettes Millennium pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et PC. Franck M.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



F-16 COMBAT PILOT

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Le F-16 construit par General Dynamics est plus qu'un vétéran de la guerre du Golfe. Il y a près de dix ans en effet - le 7 juin 1981 très exactement à Tammouz - huit F-16 israéliens lâchèrent 16 bombes Mk 84 sur le réacteur nucléaire Osirak que la France avait eu l'inconséquence de vendre à l'Irak...

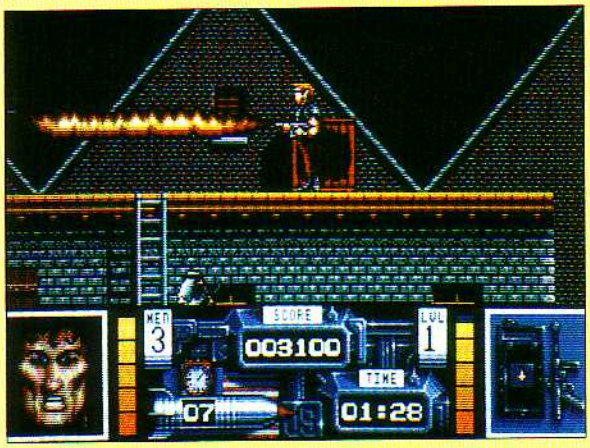
Le vol du *F-16 Combat Pilot* peut se dérouler par temps clair ou nuageux, de jour ou de nuit. Dans ce dernier cas, il se déroule dans une lumière rougeâtre de vision infrarouge assez déprimante. Va pour le ciel bleu plus guilleret, avec un cockpit joliment dessiné et riche en indications de toutes sortes. Six missions sont prévues : Interception, reconnaissance, attaque de chars, destruction d'usines et d'aérodromes. La sixième mission constituant la chasse gardée des virtuoses.

Coup d'œil sur les hangars et le radar au bord de la piste : ils sont en bon vieux fil de fer ce qui, même sur CPC, commence à dater ! Les réacteurs sifflent, et une fois en l'air, le F-16 se conduit honorablement... L'animation, dans l'ensemble, suit. Il renâcle cependant à virer trop serré.

Classé meilleur simulateur de vol l'an passé (mais sur quelle machine ?), la version 8 bits n'a pas échappé à des limitations draconiennes. Le soft perd les vues arrières et latérales, ainsi que les représentations en faces pleines. Sans compter la désignation et l'acquisition des cibles, qui ont été simplifiées à l'extrême. Et pourtant, d'autres éditeurs avaient réussi à conserver toutes ces options, Activision notamment, pour *Fighter Bomber*. Un très bon point toutefois pour la notice en français car le soft est proposé, comme souvent chez Digital Integration, en trois langues. Une programmation un peu plus élaborée, des routines plus "up-to-date", comme on dit là-bas, auraient certainement relevé le niveau de *F-16 Combat Pilot*, qui aura bien plus de mal à se faire une place parmi la concurrence qu'à casser de l'Irakien.

1 disquette Digital Integration pour Amstrad CPC. Existe aussi sur PCW, C64, Spectrum et Atari ST. **B.J.**

NAVY SEALS



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Follement original ! Un commando de choc de la Marine américaine (les Seals - les Rambo du film *Abyss*) est envoyé en mission, devinez où ? Au Proche-Orient. La mission c'est - devinez quoi ? - dans un premier temps délivrer des otages (l'équipage d'un hélico lâchement abattu) et ensuite détruire un stock de missiles. Particularité des six hommes qui composent ledit commando : ils sont rouquins, donc très facilement repérables à l'odeur.

Ça figure pas dans la notice mais on le devine, au vu de la façon dont les terroristes, légèrement islamiques de par la serpillière qu'ils arborent sur leur tête, surprennent nos héros. Pour arriver à leurs fins, beaucoup de fureur, des explosifs et plein d'armes à récolter ! Si l'animation des personnages se révèle honorable, de nombreux défauts doivent être déplorés, à tel point qu'on se demande s'il s'agit vraiment de la version finale. Quelques bugs parmi tant d'autres : on rampe allégrement dans le vide, entre deux caisses de munitions. Le phoque (seal) aperçoit un fanatique perché sur un toit, se hisse jusqu'à lui à l'aide d'une poulie, atteint le sommet mais continue à grimper alors qu'il n'y a plus rien (arrête ma poule ! T'es arrivé !). Faudrait pas trop pousser quand même !

Néanmoins, les obstinés devront acquérir une parfaite maîtrise des déplacements comme du timing car à la moindre hésitation, les fous d'Allah ne leur laisseront aucune chance.

Bon courage les petits gars !

Disquette Ocean pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **Franck M.**

GODS

THE BITMAP BROTHERS

ST version shown

Des jeux qui ne constituent pas de véritables challenges, des adversaires et des monstres sans intérêts. Tout cela vous ennuie alors, sans hésiter, un seul remède: GODS!!

GODS cest:
- un systéme révolutionnaire évoluant en fonction du niveau personnel des joueurs.
- des graphismes en bitmap.
- une musique conçue et réalisée par Nation 12.

Plus que la force, GODS fait appel à votre intelligence, votre ruse, votre habileté à manier des armes redoutables afin de triompher de vos ennemis.

Etes-vous capable de relever ce défi ??

Amiga, ST, PC

The BITMAP BROTHERS

Renegade

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade
Distribué par UBI SOFT

Disponible daus les FNAC et les meilleurs points de vente

GENGHIS KHAN

Une haute taille, une charpente robuste, un front très large, des yeux de chat et, à la fin de son existence, une longue barbe : tel fut Gengis-khan...

Les bons wargames se font plutôt rares... Celui-ci offre en plus la possibilité de jouer à quatre et ne se limite pas à une simple simulation tactique ou stratégique...

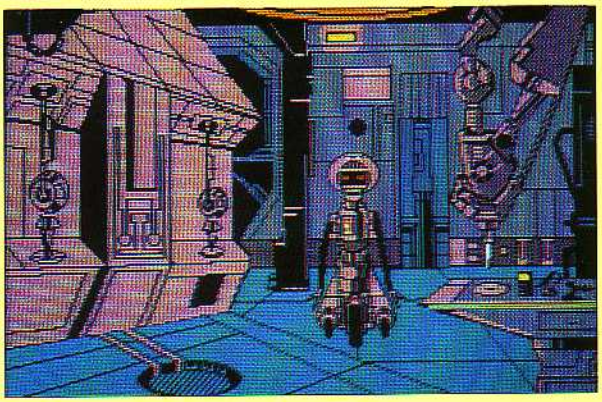
L'éventail des possibilités qui vous sont offertes (aussi vaste que les steppes qui s'étendaient de Qalayig au pays djurtchät) peut satisfaire sans peine l'appétit du conquérant moyen. Et si vous ne vous sentez pas l'âme d'un exécuteur scrupuleux du code gengiskhanide, vous avez toujours la ressource de laisser à l'ordinateur le soin de régler lui-même les affrontements directs, de manière à vous concentrer sur l'aspect économique, politicard ou diplomatique de la situation.

La simulation englobe des dizaines de facteurs : pour assouvir vos ambitions, il vous faudra organiser des assassinats, des sabotages, arranger des mariages, obtenir des rendez-vous galants, tenir compte des varaitions climatiques et des désastres naturels (épidémies, hivers rigoureux etc.), fixer le montant des impôts, lever des taxes exceptionnelles, conclure des alliances et enfin mater des révoltes. Une tâche immense, à la mesure de l'objectif ambitieux que vous poursuivez : création de l'empire mongol, ou conquête du monde, selon le scénario que vous aurez choisi. A la mesure aussi de l'homme qui fut le khan suprême de "tous ceux qui habitent des tentes de feutre", c'est-à-dire les Mongols bleus - bleus comme le tängri (le ciel), dont les grands-khans gengiskhanides se déclaraient hautement les djayagatou (mandataires missionnés)...

La partie wargame se révèle assez complète, avec des unités aux fonctions bien différenciées (archers, cavaliers, soldats), qui peuvent être engagées aussi bien dans des batailles rangées que dans des embuscades, des pillages, ou même des parties de chasse destinées à regarnir vos stocks de viande de yak. Chaque bagadour (noble) ou noyan (chef) possède des aptitudes (commandement, jugement, organisation, physique, force de persuasion, capacités militaires) qui commanderont ses actes dans le feu de l'action, et subit hélas, comme le grand Khan en majesté

FUGITIF

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●
SON :



Aux confins de la Fondation, Orlano 2 se présente comme une planète-prison peu avenante... Les bagnards livrés à eux-mêmes ont créé une société d'où les bons sentiments sont exclus.

Un jour, un groupe de prisonniers s'évade avec, à sa tête, le criminel Xocann... L'ordure a défiguré Jack Bludfield, le héros de l'aventure, dont l'intellection dépend désormais d'un ordinateur cérébral. Pour faire bonne mesure, il a aussi assassiné sa femme... Ça, c'est pour titiller la fibre passionnelle, ça prend mieux que le coup de la patrie en danger - à condition de ne pas trop en faire ! Bref, Jack a quelques raisons d'en vouloir à Xocann, et il va s'employer à le mettre hors d'état de nuire. Comme la vengeance est un plat qui, même froid, ne nourrit pas son homme, Bludfield compte expressément sur l'argent de la prime pour mettre du beurre dans ses épinards ...

Le concept de *Fugitif* est entièrement fondé sur l'alternance des images (souvent fort belles) et d'une boîte de dialogue, sans saisie de texte, mais tout cela ne va pas

pourtant, les effets du vieillissement. Surtout n'oubliez pas que vous pouvez contrecarrer les vues expansionnistes du Fils du Ciel Bleu...

Doté de graphismes agréables, *Genghis Khan*, entièrement gérable à la souris, s'agrémente de quelques animations bien senties. Voilà donc une simulation historique bien documentée et très complète - à conseiller

surtout aux passionnés de ce type de jeu. La lecture des règles pourra être ressentie comme assez fastidieuse et il faudra un certain temps pour parvenir à une maîtrise suffisante... Le soft reste cependant accessible à tous, surtout avec une bonne rasade de qoumiz (lait de jument fermenté) dans le cornet !

Disquettes KOEI (distribution Infogrames) pour Amiga. Existe également sur PC et compatibles. **M.L.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

sans mal car il faut parfois enchaîner deux, voire trois icônes avant de pouvoir se rendre ailleurs. Les actions, la visualisation des objets ramassés et la sauvegarde de la partie sont obtenues par cliquage sur l'une ou l'autre des 44 icônes largement dimensionnées et parfaitement lisibles. Quant aux déplacements, ils s'exécutent à partir de l'image affichée et dans quatre directions. Les occasions de trépasser se révèlent nombreuses et l'univers vaste, d'où la recommandation - sinon la nécessité - de sauver souvent la partie.

Pour ce soft en effet, Lankhor a vu grand : *Fugitif* occupe quatre faces de disquettes (out les K7), chacune correspondant à une des galaxies qui servent de refuges à Xocann. Les graphismes apparaissent fins et colorés, un lieu commun sur d'autres ordinateurs mais une prouesse sur CPC... Car afficher dix couleurs en mode 1 n'est pas à la portée du Basicard de base.

Deux disquettes Lankhor pour Amstrad CPC. **B.J.**

SKI OR DIE

Electronic Arts reprend ici le principe qui a fait le succès des fameux *Summer Games, Winter Games, California Games* etc. *Ski or Die* propose en effet plusieurs épreuves, qu'il est possible de pratiquer en mode entraînement ou bien en mode compétition, tout en impliquant jusqu'à cinq joueurs.

Voilà une bonne occasion d'inviter vos copains pour des parties endiablées ! D'autant que les compétitions, pleines d'humour, plairont aussi à ceux qui ne s'intéressent pas d'habitude aux jeux vidéo (les jolies nanas à la fourche attendrissante, par exemple. Chic alors !). Ce soft propose quatre épreuves - toutes faciles à prendre en main. Le "Half-Pipe" n'est pas du tout ce que vous croyez... Lancé à pleine vitesse dans un couloir de neige, il s'agit simplement d'effectuer des acrobaties sur un monoski tout en évitant les obstacles, et surtout les chutes dues à des exhibitions trop téméraires.

L'Acro-Aerial se présente comme une épreuve de saut acrobatique : le skieur prend son élan sur un tremplin (il arrive même qu'il saute si haut qu'on aperçoit le vide intersidéral) puis se livre dans les airs à toute une série de contorsions spectaculaires. But de la manœuvre : réussir à accomplir le maximum de figures et... retomber sur ses skis... si possible !

Côté glisse, les allumés s'éclateront à deux dans une dégringolade en bouée sur une piste parsemée d'objets à récolter, tandis que les puristes apprécieront la descente à skis, plus classique, mais beaucoup plus risquée (on admirera au passage la souplesse des genoux du skieur lorsque celui-ci traverse un champ de bosses).

Mais le plus drôle reste encore la bataille de boules de neige où vos adversaires se la jouent façon Vietnam, en se jetant au sol pour éviter les projectiles neigeux puis en faisant des roulades, et vous canardent sans trêve ni pitié.

Ski or Die abrite de petites animations rigolotes - pour le plus grand plaisir des joueurs (le skieur se gratte les fesses ou remet ses fixations, les bonnets des conducteurs de bouées sautent à chaque bosse, des yétis traversent la bataille de boules de neige, de même que des pingouins ou des moniteurs pas contents de voir leur belle combinaison abîmée...). Seul petit inconvénient, les accès disquettes entre deux épreuves semblent interminables, mais si vous jouez seul contre quatre de vos copines, nul doute que vous trouverez un agréable moyen de mettre à profit ces petits interludes !

Disquette Electronic Arts pour Amiga. **M.L.**

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

MIDWINTER 2
FLAMES OF FREEDOM

Espionnite et conflits sous les Tropiques, dans un archipel où les îles à la dérive se récupèrent une à une. Le souffle de la liberté y flamboie de tous ses parfums...

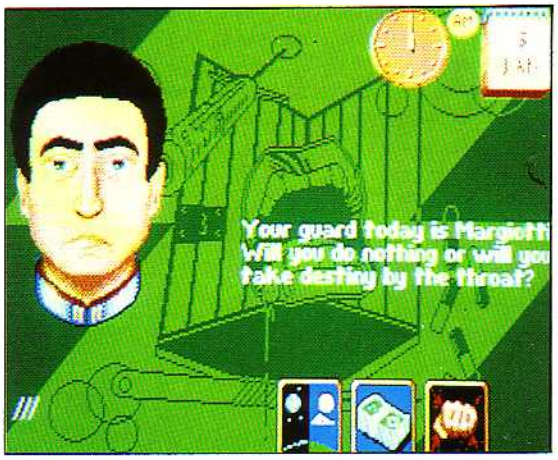
Après avoir pris une dégelée dans *Midwinter*, les survivants se réfugient dans un point chaud du globe, l'endroit idéal pour soigner son agoraphobie...

Soixante ans ont passé depuis ces événements... refroidissants. Entre-temps, le climat de la Terre s'est profondément modifié. A l'époque glaciaire qui devait surgeler pour l'éternité l'espèce humaine, succède un réchauffement général. Inéluctablement, le niveau des océans monte. Et les réchappés de *Midwinter* se mettent à rechercher un havre accueillant, suffisamment élevé pour les mettre à l'abri des flots.

Ils se réfugient sur Agora, une île appartenant à un archipel situé au large de l'Afrique... La paix, la prospérité et la démocratie y règnent. Le continent, en revanche, vit sous la coupe d'un dictateur sanguinaire (c'est presque un pléonasme) qui a de sombres visées sur ces terres qui lui échappent encore. En tant que meilleur agent de la Fédération atlantique, c'est à vous que l'on confiera de dangereuses missions dans les 41 îles qui entourent Agora.

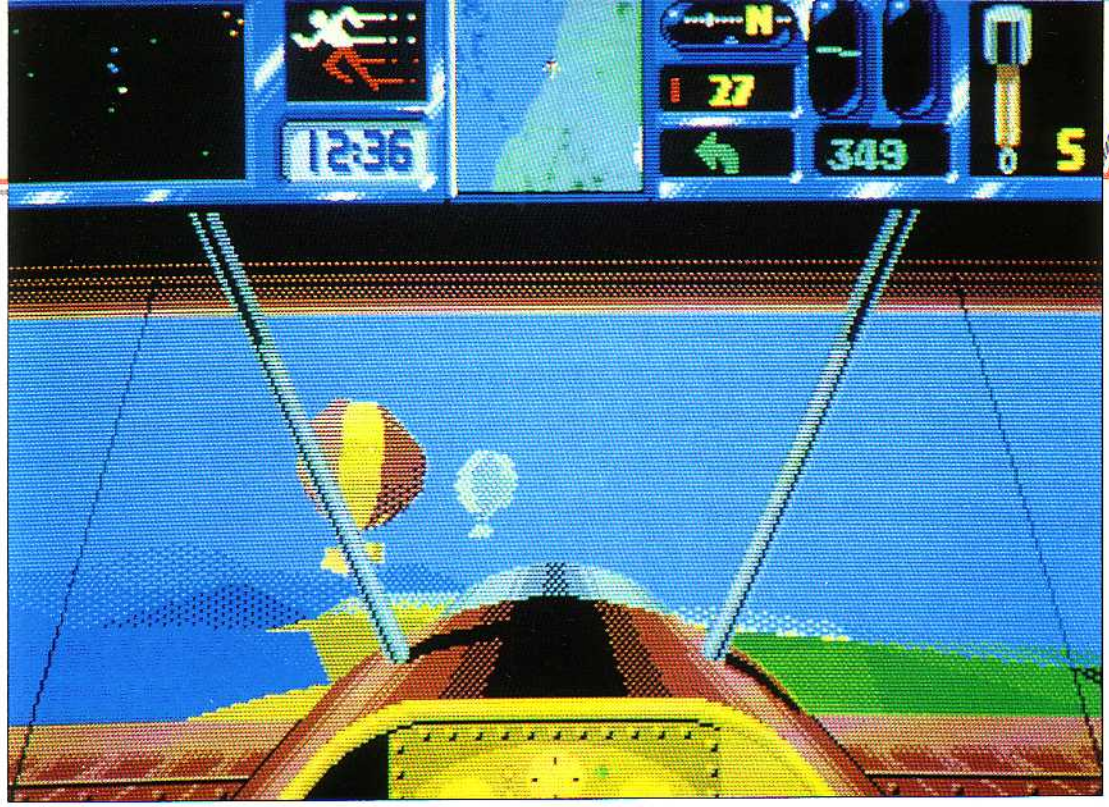
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



Chacune d'entre elles forme une petite contrée qui possède ses propres structures administratives, politiques et culturelles. Voilà le point fort de *Flames of Freedom*. Au lieu d'enchaîner des missions plus ou moins répétitives, il faut se familiariser avec ces lieux, tous différents, et s'y adapter....

Le propre d'un agent secret, c'est de passer inaperçu et de se fondre dans la masse. Une panoplie d'accessoires permet donc de changer son faciès : huit styles de nez, autant de bouches, d'yeux, de barbes, de moustaches, de cheveux et de lunettes se trouvent à disposition pour soigner son look. Il suffit de cliquer sur le menu des éléments, de piquer l'un de ceux qui défilent et de les positionner sur le portrait-robot pour se faire la tête que l'on veut - homme ou femme de presque n'importe quelle race ! Au début, le joueur est tenté par la création d'un personnage qui lui ressemble, à moins qu'il ne préfère le gag. Mettre par exemple des yeux bigleux sur un visage bronzé encadré de celtiques cheveux blonds. Autant dire qu'avec un tel accoutrement, votre quasi-golem ne passera pas inaperçu dans la plupart des îles. Or un espion identifié comme tel est un macchabée de plus...



Un agent très spécial n'arborant pas seulement des mâchoires carrées et un regard d'acier, il va falloir l'affubler des qualités qui font d'un pékin moyen un James Bond en puissance. Puis doser judicieusement un cocktail psychologique composé d'un zeste de charme, d'un peu de sex-appeal (prononcez "à pile"), d'une grande détermination, d'autorité etc. Inutile de vous forger un caractère exceptionnel, parfait sur toute la ligne, le Conseil de Sécurité d'Agora ne vous croirait pas. Tout agent possède en effet ses petites faiblesses ! Une tendance à être teigneux affectera nécessairement le charme sensuel et la lucidité. Enfin, le héros doit être énergique et endurant car de rudes épreuves l'attendent au tournant...

Pas moins de 4 000 autochtones peuplent ces îles. Notre intrépide camarade en rencontrera pas mal, et des plus retors. Car si certains sympathisent avec la cause atlantique, d'autres en revanche sont vendus à l'ennemi. Il va falloir user de son charme (au singulier) quitte à être très ferme le cas échéant - et se tenir sur ses gardes. Les transactions avec les habitants vont se révéler complexes car chaque lieu possède ses propres valeurs culturelles et politiques. Comme dans la réalité, ce qui est apprécié quelque part choquera ailleurs à coup sûr : vérité en deçà des Pyrénées, erreur au-delà...

On ne reprend pas un archipel tout seul. Il faudra planifier la contre-offensive afin de refaire le terrain tombé aux mains de l'envahisseur, et compter sur l'aide de nombreuses bonnes volontés pour bouter hors les méchants. Des Sahariens, paraît-il...

Ici, une petite parenthèse pour dire tout le bien que je pense des peuples des déserts. A défaut de faire la route, les scénaristes de chez Microprose devraient parfois mettre le nez dehors. Fin de la parenthèse car là, *Flames of Freedom* donne toute sa mesure.

Dans un premier temps, il s'agira de couper les voies qui assurent l'approvisionnement des îles occupées. Privé de ses arrières, l'ennemi aura du mal à tenir. Le travail, qui se fait sur une vaste carte, semble d'abord facile... Les Sahariens se rebiffent cependant, envoient illico une armada d'avions et d'engins amphibies surarmés et débarquent des chars. Leurs moyens paraissent de toute évidence presque illimités.

Mais l'agent de la Fédération atlantique de son côté ne fait pas pitié - loin de là ! Il a à sa disposition 22 moyens de transports terrestres, aquatiques ou aériens. Presque aussi fort que Nicolas Hulot dans *Ushuaia*, qui n'en loupe jamais une lorsqu'il s'agit de se déplacer autrement qu'en vélo ! Les énumérer tous serait fastidieux. Pour les expérimenter, rien de tel que le mode "training" où l'on peut s'exercer à la plongée, au parachutisme, ou plus prosaïquement à la marche. Ou alors se réserver des émotions fortes à bord de camions, de trains, d'hovercrafts, de sous-marins géants ou de poche, d'un ballon, d'un vieux biplan, d'un dirigeable, même d'un jetski - et j'en oublie sûrement. Découvrir les drôles de machines de notre barbouze fait partie des grands moments procurés par *Flames of Freedom*.

Comme dans *Midwinter*, tous ces engins évoluent dans des paysages en 3-D utilisant des routines de calcul fractal. La vitesse de l'affichage se révèle proprement sidérante, même sur le ST, souvent desservi de ce côté par rapport à d'autres bécanes. Sur les pistes, ça roule et ça tangue et la mer, souvent plate comme une planche sur d'autres softs, frémit d'une légère houle. Sous l'eau, on voit même miroiter la surface par en dessous. De plus, ce qui ne gâte rien, les paysages chatoient d'une luxuriance tout africaine...

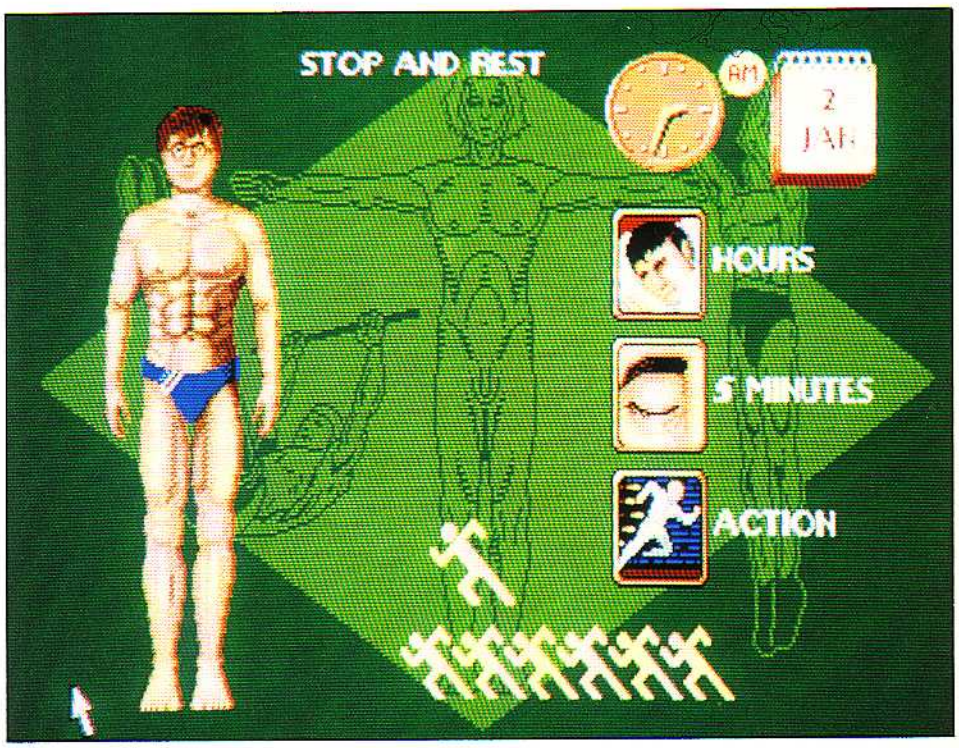
Incroyable mais vrai, on peut même jouer les cascadeurs en herbe, sauter d'un véhicule à un autre et, comme dans *L'homme qui tombe à pic*, se laisser choir de l'hélicoptère sur un camion malmené par les pistes. Tout cela sous le tir nourri des adversaires qui ne ménagent pas leurs efforts pour éliminer les empêcheurs de tyranniser en toute quiétude.

Sur le plan graphique, *Flames* se présente comme le digne successeur de *Midwinter*, ce qui ravira les nombreux fans de ce soft. Bien sûr, c'est au niveau de la richesse du jeu et de l'ergonomie que ce second épisode a été soigné, présentant un déroulement de l'action largement enrichi et une multitude d'engins.

A tout instant, on peut contrôler l'état physique du héros, localiser les forces ennemies sur un radar, s'enquérir de leurs effectifs et de leurs moyens logistiques, trouver facilement des personnes isolées ou un moyen de transport abandonné qui ne demande qu'à être emprunté !

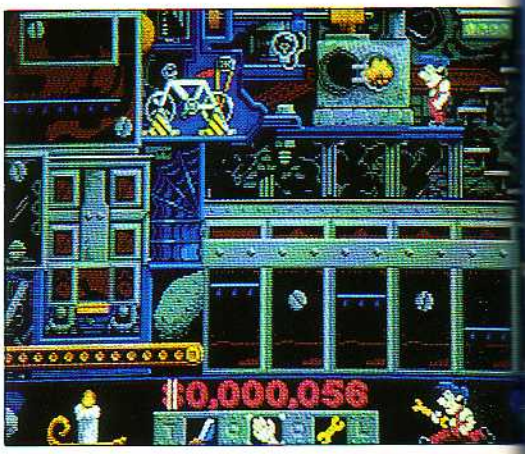
Voilà une réalisation qui tient à la fois du jeu d'aventure et du logiciel de stratégie et d'action. Et cela sans qu'aucune partie du soft ne soit sacrifiée à une autre. Une belle prouesse, sur toute la ligne...

Six disquettes Microprose pour Atari ST. Prévu pour Amiga, PC et compatibles. **B.J.**



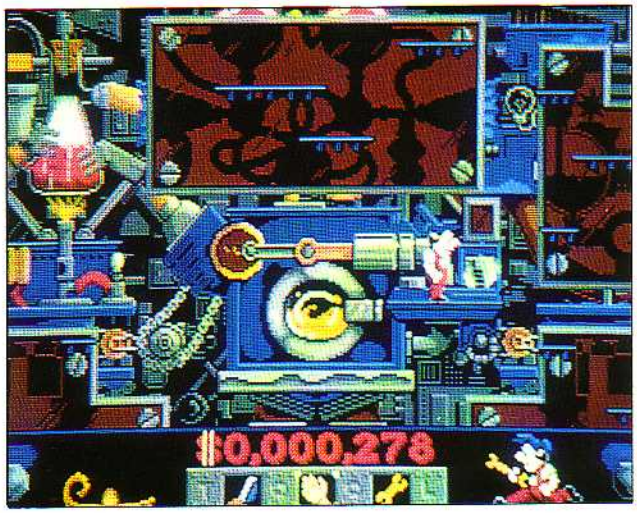
NIGHT SHIFT

Veilleur de nuit en vadrouille dans une machine infernale... Laissez-vous aller, et l'Indus fera le tri - sans charrier !



Plus proche des échelles que de l'arcade, *Night Shift* s'impose comme un logiciel très attachant et beaucoup plus fin qu'il n'y paraît au premier abord. Votre boulot consiste à surveiller une gigantesque machine qui fabrique des jouets.

Hélas, l'engin (qui répond au nom de The Beast) se dérègle pour un oui ou pour un non. Rendement oblige au pays de la libre entreprise (d'aucuns diraient, du travailleur enchaîné), il va falloir bichonner le monstre pour que la production ne chute pas ! D'autant plus dur que la machine est absolument folklorique et digne d'un Gaston Lagaffe qui aurait fait ses classes dans l'industrie lourde allemande. Heureusement, le contremaître vous a laissé un mode d'emploi de l'appareil - annoté par ses soins. On y apprend que les prises doivent être enfichées à coups de pied, que rien ne vaut une bonne allumette pour caler une pièce récalcitrante et bien d'autres finesses bizarroïdes.



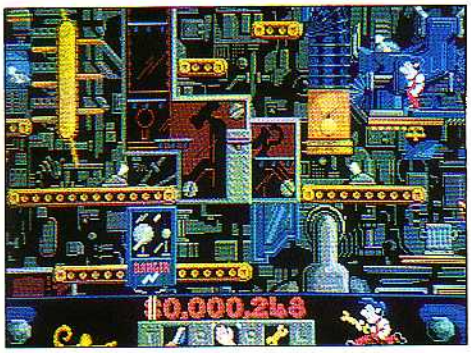
Vous voilà à pied d'œuvre et la nuit risque d'être longue... A la moindre incartade, le patron n'hésitera pas à vous foutre à la porte. Le jeu consiste donc a sauter de bielles en engrenages, de tuyaux biscornus en cornues de forme inédite... Le boulot ne manque pas : dès le commencement du jeu, il faut pédaler afin de fabriquer ses... outils ! En effet, votre prédécesseur a filé à l'anglaise en emportant une bonne partie de l'équipement. Le problème, c'est que The Beast, comme la 5, ne s'arrête jamais et produit en général des monstruosités dès qu'on tourne le dos. Une poupée avec des cheveux verts, ferait bondir votre boss et des robots genre créature de Frankenstein seraient assez mal vus... Il faut donc sans cesse surveiller ce que dégurgite l'engin et courir comme un dératé pour boucher telle valve qui crache un jet de vapeur, taper sur tel engrenage qui menace de perdre ses dents et enfoncer les fameuses prises électriques en proie à une crise de danse de saint-Guy. D'où nécessité de pénétrer dans le ventre de la Bête et d'escalader tapis roulants et pièces en mouvement.

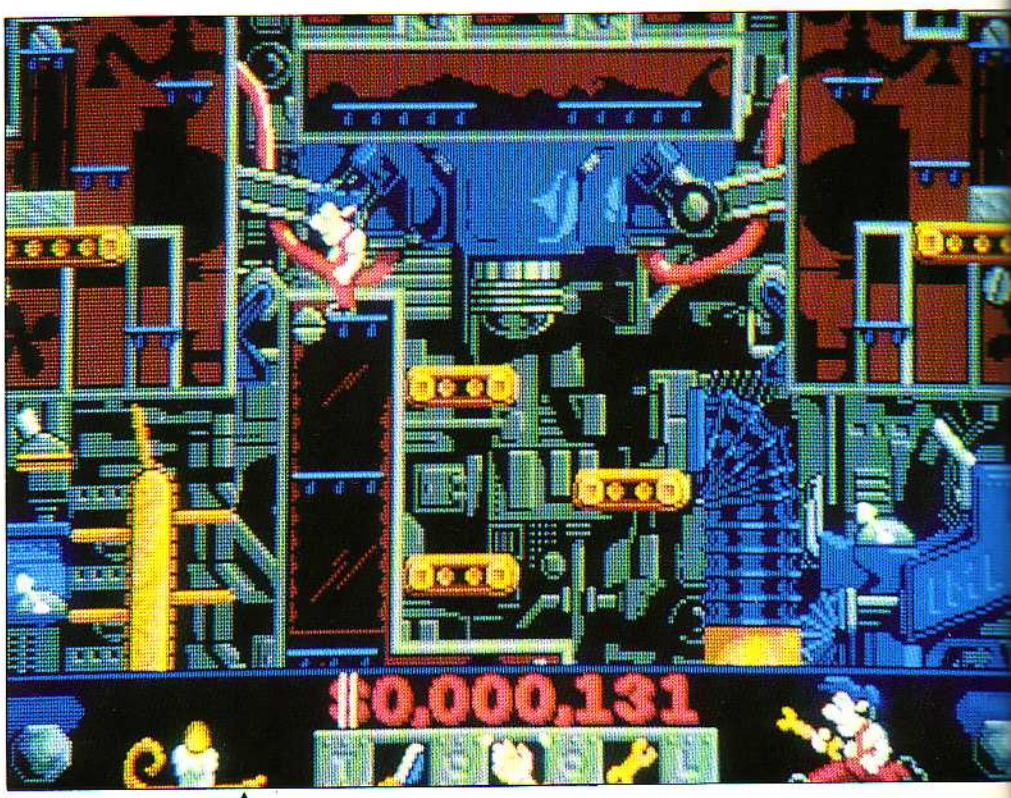
Désopilant, même si les dessins se révèlent un peu confus sur cette version (le personnage tranche assez peu sur le fond), le soft en vaut la chandelle... D'ailleurs, lorsque la nuit s'est passée sans encombre, le patron donne au joueur une carte codée qui lui permet de reprendre une partie au niveau correspondant. Eh oui, ça recommence pour des nocturnes et des nocturnes - mais en pire. Laissez-vous donc surprendre par ce jeu pas tout à fait comme les autres !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Une disquette Lucasfilm Games pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles. P.T.



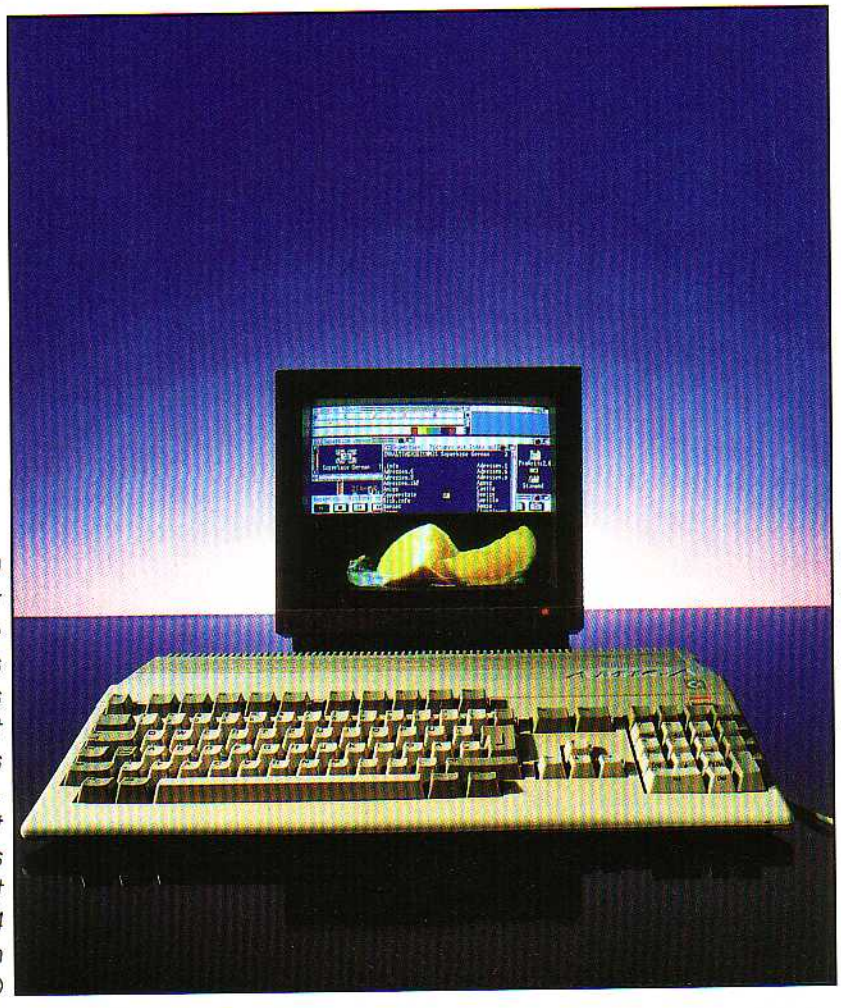


3615 MICRONEWS :

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UN AMIGA 500 AVEC MONITEUR !

EN MAI ET JUIN, MICRO NEWS ET COMMODORE FRANCE VOUS OFFRENT UN AMIGA 500 AVEC MONITEUR.

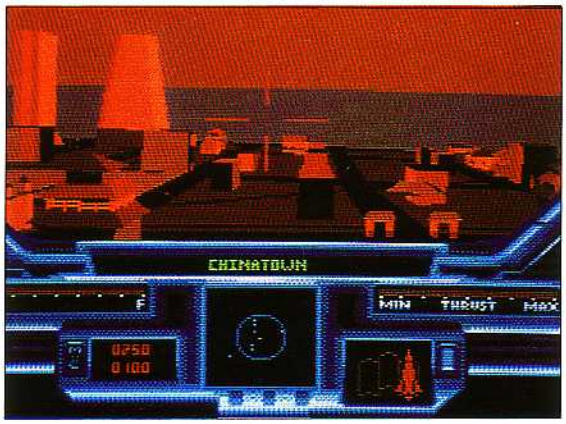
DURANT CES DEUX DEUX MOIS, VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICROLUDIQUES SUR **3615 MICRONEWS** ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR LES PIECES DETACHEES D'UN AMIGA. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT !



Voici l'Amiga 500 - un ordinateur qui hante les rêves de tous les informaticiens en herbe et des joueurs invétérés. Graphiquement (4 modes graphiques, dont 640 x 512 et 4 096 couleurs en mode HAM) comme musicalement (il est équipé d'une sortie stéréo) ce must des musts présente des caractéristiques étonnantes, qui lui confèrent une place de choix dans tous les domaines - jeu, dessin ou digitalisation sonore...

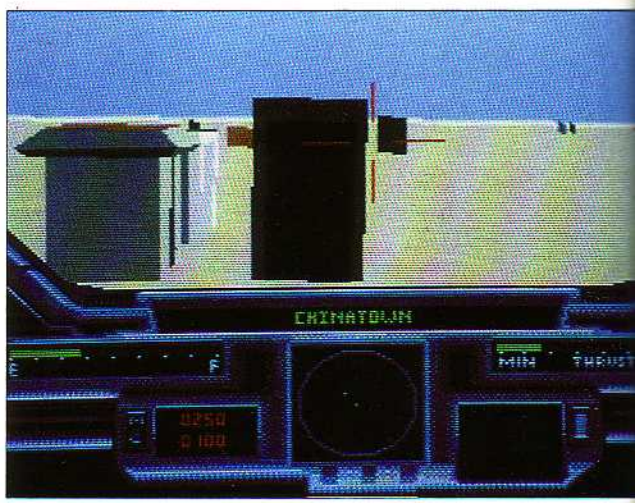
KILLING CLOUD

Les régulateurs du Futur embauchent... Attention : un métier, une carrière et... un cercueil au bout.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●



San Francisco 1997 : trois calamités s'abattent sur Friskie Sorrow... Un nuage toxique qui recouvre toute la cité et d'où seuls émergent les étages supérieurs des buildings les plus élevés ; l'augmentation flagrante de la criminalité et le développement de bandes de tueurs armés jusqu'aux oreilles (la plupart d'entre eux ayant perdu leurs dents dans des bastons d'après-bal..) ; et, dernière abomination, la mise au pilon de tous les 45 tours de la ravissante Stéphanie de Monaco, mais ça, finalement, ça se discute...

Le joueur endosse l'uniforme crasseux d'un des derniers flics de la ville (une espèce désormais en voie de disparition) et descend dans les bas-fonds aux commandes d'un choucard mini-vaisseau hypermaniable.

Après avoir pris connaissance de sa mission, notre poultouze du futur doit passer par l'armurerie pour s'équiper, puis grimpe sur le toit du commissariat - qui surplombe le nuage - pour décoller en beauté. La vue (en 3-D) se révèle splendide et on ne peut s'empêcher de frissonner de plaisir quand l'appareil plonge pour la première fois dans les profondeurs du nimbus empoisonné de mes deux et qu'on découvre impromptu une ville déserte et insoupçonnée... Dans une ambiance de fin du monde à la Mad *Max*, le vaisseau se faufile entre les immeubles, suivant sur le radar les évolutions suspectes. Une course-poursuite s'engage rapidement et ne s'achève que lorsque le véhicule adverse a été immobilisé, à grand renfort de cartons de mitrailleuse - ou mieux, emprisonné dans un filet.

Il ne reste plus alors qu'à descendre de sa moto (les choses vont vite !) et à marcher jusqu'au truand (la vue subjective reproduit même le balancement des pas du personnage !) pour le mettre en état d'arrestation et lui lire ses droits. Une fois capturé, le malfrat sera ramené au commissariat par une sorte de cercueil volant électronique, entièrement conçu pour cette tâche. A la base même, il faudra interroger le suspect en lui promettant des remises de peine à faire éclater un crapaud-buffle. Cette partie du jeu remplace la fameuse scène de torture initialement prévue par les programmeurs, et supprimée à la suite de l'intervention d'Amnesty International (cf. Micro News n° 46, page 7).

Une ambiance fantastique, des décors fabuleux (chaque quartier de Frisco se signale par des pâtés de maisons différenciés), un scénario qui justifie habilement les quelques lacunes du graphisme (la présence rougeâtre et brumeuse du nuage permet de limiter le nombre de couleurs utilisées et de réduire la visibilité) : *Killing Cloud* apparaît comme un cocktail à mi-chemin (et réussi) entre jeu d'aventure et simulateur de vol.

Pour en revenir aux graphismes, leur animation en 3-D se révèle plutôt rapide - sauf si l'on choisit l'option qui offre un maximum de détails (tout cela vraiment superbe, mais malheureusement trop lent), et les dessins intermédiaires, également très réussis, ne manquent pas de mobilité.

Doté en plus d'un manuel en français bien conçu, plein d'humour et agréable à lire, *Killing Cloud* comblera à la fois les amateurs d'arcade et les fanas de stratégie.

Disquettes Imageworks pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

THE DARK HEART OF UUKRUL

Une fine équipe de quatre valeureux personnages (un guerrier, un paladin, un prêtre et un magicien) errent dans des souterrains tortueux à la recherche d'Uukrul, un affreux personnage qui opprime, et pas qu'un peu, toute la contrée.

Eh oui, *The Dark Heart of Uukrul* est un jeu de rôle de plus, avec toute la quincaillerie habituelle des sorts, des pouvoirs et des chausse-trapes qui égayent la dangereuse progression de nos héros. Un manuel fort bien rédigé en fait l'inventaire exhaustif.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●
SON : ●

En quoi *Uukrul* se démarque-t-il du reste de la production ? Essentiellement par le soin indéniable apporté à la réalisation et aux graphismes. On peut quasiment sprinter dans les noirs souterrains d'Eriosthé ! En gigotant des doigts sur les touches idoines, on passe d'une action à une autre avec une célérité prodigieuse, ce qui donne un peu de vie au jeu. Il en a bien besoin : les options de combat ne sont en effet que des icônes que l'on positionne aux endroits stratégiques, et qui s'animent un tout petit peu lors des affrontements directs. Ajoutons à la pauvreté de l'animation un silence sépulcral et vous comprendrez que vous avez là un jeu purement cérébral, où la hantise de débouler sur un mauvais sort, la rencontre avec une sale bête (que de rats, queues de rats...) tiennent lieu de suspense ; où finalement le sort d'un hypothétique monde médiéval dépend étroitement de la gestion serrée d'une tapée de paramètres.

Evidemment, si votre caractère vous porte vers les runes, si votre esprit vous incline aux invocations précédemment évoquées, bref si drôle de joueur de jeu de rôle vous êtes, *The Dark Heart of Uukrul* vous tend ses abysses mystériosophiques...

Deux disquettes Broderbund 5"1/4 et une disquette 3"1/2 pour PC et compatibles. Existe aussi sur Apple 2.

B.J.

ALIEN DRUG LORDS

Sortez vos pattes d'éléphant à carreaux rouges et les cols de chemise à manger de la tarte, laissez-vous poussez les cheveux jusqu'aux genoux, balancez plein tube *Ma poupée psyché* de l'horripilant Thierry Hazard et pour finir, enfournez les disquettes d'*Alien Drug Lords* dans votre ordinateur car voici en exclusivité le premier soft "psychédélique" de l'histoire de la micro !

Admirez-moi ces couleurs éclatantes à souhait, ces extraterrestres au look issu de la fumaillerie de pétards innommables et extasions-nous ensemble devant le scénario néocosmique (n'ayons pas peur des mots!) que nous ont concocté les auteurs...

Les méchants Enterroids, (extraterrestres zélateurs d'un culte qui prêche la mutation de toutes les races afin d'aboutir au "progrès cosmique" - c'est du Raël ça !) ont réussi à infiltrer de la drogue dans les systèmes de climatisation qui fournissent l'air des grandes villes. Le joueur, agent de la CIA (Celestial Investigation Agency), va devoir former une équipe et tenter de trouver la dope, détruire les installations de production - puis s'enfuir avec l'antidote.

Malgré une bonne dose d'humour, *Alien Drug Lords* apparaît comme un jeu d'aventure en vue subjective pas très original, dont l'intérêt se limite à la collecte d'objets qui devront être utilisés au bon moment. Le dialogue avec les autres personnages, réduit au strict nécessaire, se révèle plutôt frustrant et le système de jeu, trop classique et pas très pratique (les changements de disquettes sont insupportables sans un second lecteur), n'arrange rien à l'énervement qui gagne petit à petit le joueur...

Bref, malgré les apparences, un logiciel vieillot et pas très planant !

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

Disquettes Panther Games pour Amiga, également prévu sur Atari ST, PC et compatibles, et Macintosh.

M.L.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Avec ce deuxième épisode de *Dragonlance*, nous retrouvons nos aventuriers aux prises avec un nouvel ennemi.
Une fois de plus, le Mal est de retour et nos vieilles connaissances (on peut les importer !) vont devoir manifester prouesse et haut parage. Cependant, en lieu et place d'une attaque en règle, l'esprit de cautèle et la ruse s'imposeront dans la lutte inexpiable contre l'armée des Draconians, qui menace l'empire de Krynn. Remontons jusqu'aux origines du fléau...

Dans la prime épopée, les héros avaient découvert un grimoire, qui narrait la genèse même des odieux envahisseurs : il va donc s'agir de trouver un œuf de dragon, grâce auquel les Draconians viennent au monde. Si là réside l'essentiel de la quête, d'autres pièges surviennent en cours de route. En effet le jeu, qui bénéficie d'une présentation de type *Bard's Tale*, conduit les héros dans l'exploration d'une infinité de donjons. Et le décor, qui apparaît dans une (trop petite) fenêtre, consiste en un dédale de ruelles sombres où le danger se cache derrière chaque porte. A tous les coins de rue, au moindre détour, d'autres monstres que les perfides Draconians peuvent vous tomber dessus et vos six compagnons ne seront pas de trop.

A ce propos, regrettons que les combats, en dépit de l'efficacité du type d'affichage retenu, manquent de qualité graphique (cette remarque valant d'ailleurs pour l'ensemble du logiciel). Le VGA, c'est beau en 256 couleurs mais jouer sur PC - une machine encore coûteuse - se révèle-t-il vraiment utile avec un affichage inférieur à celui du ST ? Heureusement, ce soft bénéficie de bien d'autres atouts : les sorts, à cet égard, brillent d'un certain cachet - la série des *Dragonlance* est développée sous l'égide de TSR, éditeur du célébrissime *AD&D*. Ainsi, les magiciens se voient dotés d'une quarantaine de sorts, les clercs d'autant ou presque. Mieux, les personnages multiclassés peuvent faire partie de l'équipe. En cas de coup dur, il se révèle extrêmement appréciable de pouvoir compter sur un foudre de guerre du type guerrier-magicien-clerc. De la même façon, la présence d'un voleur pouvant avoir ses avantages, rien de plus facile que de concevoir un gusse à la fois clerc et voleur.

Bref, tout en regrettant que *Death Knights of Krynn* n'atteigne pas à la magnificence exhibée par *Eyes of the Beholder*, du même éditeur (et testé dans ce numéro), reconnaissons qu'il y a de quoi s'amuser des heures durant au cœur du monde de Krynn.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Une disquette SSI 3"1/2 compactée pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Atari ST et Amiga. P.T.

BUILDERLAND

Un petit personnage nommé Melba progresse tout au long d'un scrolling horizontal. Jusque-là, rien de bien original, sauf qu'il ne tardera pas a se bloquer contre le premier mur venu. Pour lui permettre de poursuivre sa route, il faudra prélever un escalier posé un peu plus loin et le déposer devant l'obstacle. De la même façon, des briques combleront les trous dans lesquels il pourrait tomber.

Obtus comme un insecte plaqué contre une vitre, Melba va son bonhomme de chemin, comme indifférent à la frénésie qui s'empare illico du joueur. C'est qu'il faut lui en faire franchir des obstacles, creuser des tunnels à coups de bombes, lui épargner de sournoises mines à peine visibles, le tout dans un temps qui paraît limité à l'extrême !

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

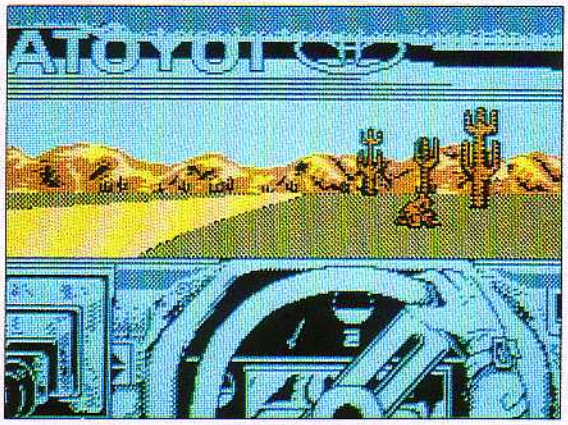
Et plus on avance dans le jeu, plus les situations se compliquent... Le principe de *Builderland* fait inévitablement penser au célèbre *Boulder Dash*, mais en moins claustro et avec beaucoup plus d'invention. Car ce n'est pas tout : l'homoncule chéri collecte assidument de petites chaussures pour aller plus vite, des couteaux, des pioches et des picaillons, toutes choses qui auront leur utilité quand le moment viendra.

Les six niveaux du jeu sont composés de 40 tableaux, avec un monstre à vaincre avant d'obtenir le mot de passe qui permet d'accéder directement au niveau supérieur. Entièrement manié au joystick, joliment réalisé, on ne peut lui reprocher que son scrolling saccadé, à croire qu'il a été programmé avec des caractères redéfinis. Les éléments à déplacer se meuvent heureusement avec une grande fluidité et l'intérêt du soft ne pâtit absolument pas de cette réserve.

Passionnant et très prenant, *Builderland* fait assurément partie de ces jeux qui ne s'usent pas lorsqu'on s'en sert - bien au contraire. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a la pêche, Melba !

Disquette Loriciel pour Amstrad CPC. Existe aussi sur Amiga et Atari ST. B.J.

TOYOTA CELICA GT RALLY



N'ayons pas peur des mots, ce soft constitue un rallye minimal. En gros, il s'agit de conduire une voiture de sport sur de petites routes britanniques, américaines ou finlandaises. Après des jeux fort bien faits comme l'incomparable *Nigel Mansell's Grand Prix* (de Martech) et le rapide *Crazy Cars* (de Titus), *Toyota Celica* fait piètre figure avec ses quatre couleurs et son terrain plat...

Alors, pour apporter un peu d'intérêt à la bête, les programmeurs ont imaginé des options discutables - comme l'inversion du volant. On le tourne à droite et la caisse file à gauche. Ça amuse un moment mais il ne faut pas que cela s'éternise ! Et une option "copilote" permet de survoler très schématiquement le parcours. De plus, pendant la course, l'invisible coéquipier vous abreuvera d'indications...

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Le principal de votre préoccupation consistera à rester sur la route. Les bruitages et le son font dans le crédible et le véhicule réagit à la moindre sollicitation des mains qui tiennent le volant. Le pare-brise, partiellement occulté par un pare-soleil Toyota, est en Cinémascope. Mais le décor ne se révèle guère varié : les trois pays ont droit aux mêmes gros rochers, la chaussée déroule un trajet monochrome et sans bordures - l'effet de vitesse étant procuré par des arbres ou des cactus qui se précipitent vers l'avant-plan. Et la Finlande ? Comme l'Angleterre mais en rose léger !

Enfin, la course complète enchaîne les trois pays. La firme Toyota ne retirera aucun prestige de ce soft vite fait, qui file à tombeau ouvert sur une voie de garage...

Disquette Gremlin pour Amstrad CPC. Existe aussi sur ST et Amiga.

B.J.

HILL STREET BLUES

Retrouvez
l'équipe
de votre feuilleton
« Capitaine Furillo »

Krisalis vous plonge
dans une ville contrôlée
par l'ordinateur, avec
300 véhicules et
400 personnes en action.
A vous de veiller au calme
avec jusqu'à 9 des personnages
de l'équipe simultanément.

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

ST
AMIGA
PC

Distribué par
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

RAILROAD TYCOON

Le train du nabab sifflera beaucoup plus de trois fois... Autant de fois que Bogart pour un regard de Laureen Bacall.

Le pouvoir, l'argent... les femmes ! Si vous rêvez de faire fortune et d'imposer votre loi à tout un continent - voire au monde -, *Railroad Tycoon* se prête à la réalisation de vos espoirs les plus chers... Comment ? Tout simplement en vous lançant dans la course au progrès qui marque cette fin de dix-neuvième siècle. On vous propose ici d'amasser des billets verts en créant la compagnie de chemin de fer la plus prospère que le monde ait jamais connu. La tâche se révèle

aussi ardue qu'un des douze travaux d'Hercule, mais la récompense suivra la réussite de vos efforts.

Il faudra relier entre elles des villes du centre de l'Europe, des Etats-Unis, ou d'Angleterre. La construction de ponts, de tunnels, de gares s'impose, afin d'apporter un semblant de civilisation aux contrées sauvages que vous traversez. En effet, petit à petit, la vie s'installera autour des tracés ferroviaires que vous aurez installés.

Nécessité absolue de vous adapter aux besoins de la clientèle, de façon à gérer correctement les lignes déjà existantes, tout en étendant sans cesse votre réseau. Chaque partie se déroule sur plusieurs décennies et l'ordinateur tient compte de l'évolution technologique, en vous fournissant des locomotives de plus en plus perfectionnées pour le transport des marchandises ou des passagers. Important donc de bien réagir en fonction des événements qui émaillent l'action (coupures de journaux), de façon à saisir la moindre opportunité. Les magnats des compagnies concurrentes ne pensent qu'à vous faire dérailler, au propre comme au figuré. A vous

ADI

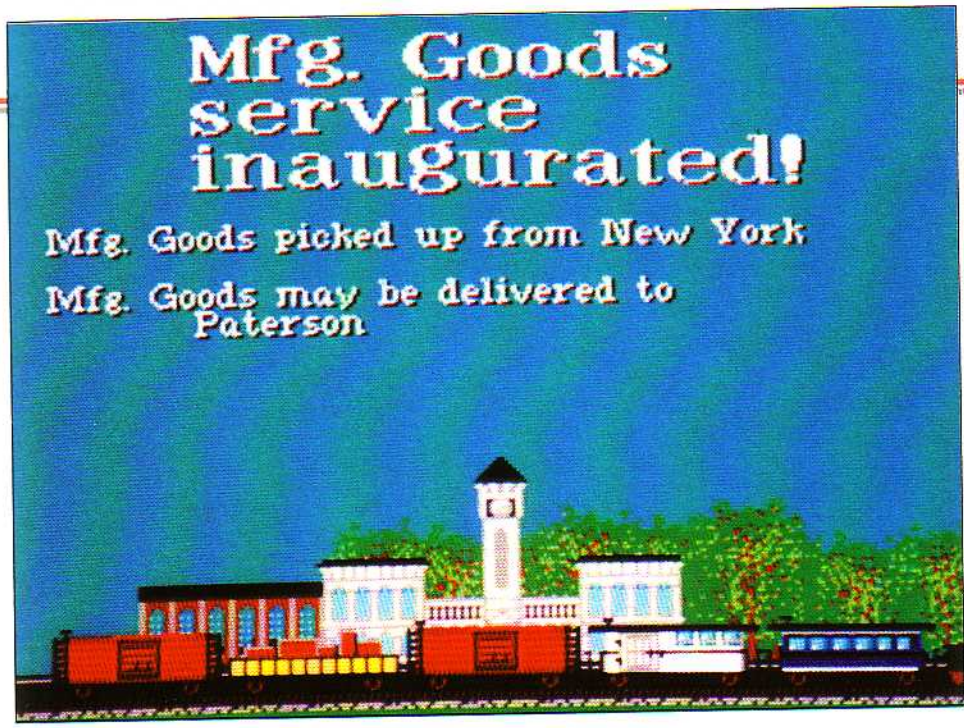
L'enseignement assisté par extraterrestre...

ADI est un gentil extraterrestre arrivé de la planète informatisée M823 à bord de son vaisseau-disquette. Celui-là, les Raëliens ne l'ont pas vu passer ! Il a une drôle de tête et il gazouille pas mal.

ADI, c'est aussi un environnement scolaire. En effet, le petit extraterrestre suivra attentivement l'élève du CE1 à la troisième. Au long de ces années, il lui prodiguera conseils et encouragements et il surveillera ses progrès en Français, Mathématiques, Algèbre, Géométrie, Anglais, Géographie et Sciences Naturelles. Comme tout logiciel du genre "bureau", il comporte quelques outils. Ce n'est pas *Sidekick* bien sûr, mais il offre une calculatrice, un bloc-notes, un journal intime avec mot de passe etc. Le jour et la date sont affichés en permanence, ainsi que l'heure, sous forme analogique ou numérique (et pas "digitale", un barbarisme informatico-franglais).

La calculatrice fait les quatre opérations, extrait les racines, élève au carré et donne la valeur de 1/x, le tout sur 7 chiffres avec notation scientifique en cas de débordement. Elle n'a pas de mémoire ni de facteur constant (inutiles dans un environnement comme *ADI*) mais en revanche calcule juste : la racine de 2 élevée au carré donne 2 et non pas 1,99998 comme c'est souvent le cas sur d'autres calculettes. Chose rare, elle gère aussi correctement la priorité intégrée : 11 + 2 x 3 fait bien 17, c'est-à-dire 11 + (2 x 3), et pas 39. Des petits détails qui comptent pour des élèves concernés par les choses de l'informatique.

Les outils texte (bloc-notes, journal et courrier) ignorent la frappe au kilomètre. Si un mot vient à buter contre le bord droit du calepin, il est coupé sans autre forme de



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

d'y mettre le holà et de vous montrer le meilleur, par exemple en obtenant des mairies le monopole de la liaison entre deux villes, ou bien (d'une manière plus détournée) en réussissant à prendre le contrôle des sociétés adverses grâce à l'achat d'actions en bourse. Faites piaffer le cheval de fer, et vos ennemis s'écrouleront sous les ruades...

Avec ses quatre niveaux de difficulté, *Railroad Tycoon* se révèle finalement plus riche que l'inévitable référence en la matière, *Sim City*. Moins jouable aussi que ce dernier, cette simulation austère s'adresse avant tout aux passionnés du genre. Mais juste un petit effort... et vous carburerez !

Deux disquettes Microprose pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

procès. Une lacune difficile à admettre quand on sait que le soft est censé suivre l'élève longtemps. Autant lui inculquer tôt les joies du traitement de texte, même simplifié.

Diverses icônes renvoient vers des options. *Docs* lance une animation sur neuf sujets variés (l'Europe, les animaux en voie de disparition, la naissance, les planètes...). Ces thèmes sont très, vraiment très succinctement parcourus. Enfin, suivant le niveau atteint, on peut accéder à des jeux, dont un casse-briques du genre *Arkanoïd* de bonne facture. Des bonus ralentissent la balle, d'autres lui donnent une trajectoire aléatoire qui la fait dévier sans crier gare.

ADI n'est en fait qu'une plaque tournante à la croisée des applications... *Français CE1* s'est révélé extrêmement agréable à manipuler. Quelques clics, une validation, et une petite animation sanctionnent le résultat des cogitations ; si la réponse est erronée, c'est le crash. Les exercices ont été conçus sans longueurs ni répétitions rébarbatives. Sur le plan pédagogique, Coktel Vision assure... Le logiciel soutient en permanence le bachoteur en herbe. Il sait trouver les mots pour encourager le gosse ("tu vois que tu y arrives"). Ses phrases sont diversifiées et elles excluent toutes redites ou appréciations négatives. Un échec n'est jamais une faute... Patient et toujours optimiste, ce professeur venu d'ailleurs sait cependant piquer une colère ou s'énerver si on persiste dans une erreur de manipulation, comme insister sur une icône barrée. On l'a même vu piquer un roupillon quand le potache abandonne l'ordinateur un moment.

Rapidement, une réelle complicité s'établit entre lui et son disciple. Il sait reconnaître la date de son anniversaire, et son étrange frimousse, calculée par modélisation 3-D, reflète ses états d'âme. A la fin d'une séance de travail, il comptera les points et donnera un avis enjoué. Et si elle a été bonne, il octroyera un jeu supplémentaire ! De plus, bavard, il adore raconter - ou plutôt afficher - des histoires. Quand les versions CD-ROM seront prêtes, il les dira d'une voix que l'on espère pas trop automatisée. Le compact disk permettra aussi d'étoffer les docs, de faire d'*ADI* un système immense couvrant toute la scolarité d'un jeune humain.

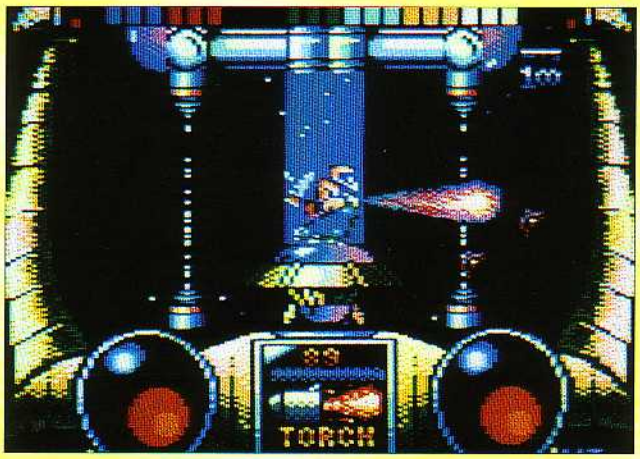
Les applications *ADI* constituent une véritable curiosité informatique : pour la première fois peut-être, elles se trouvent en effet compatibles tous ordinateurs. La même disquette 3"1/2 peut être lue et recopiée par l'Amiga, le ST ou le PC ! Le petit "M823ien" n'a pas fini de nous étonner.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Disquettes Coktel Vision (environnement + application) pour PC et compatibles. Egalement disponible sur Amiga et ST. Les disquettes d'applications sont compatibles ST, Amiga, PC et compatibles.

Miss Cool

EXTREME



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

En décembre 1973, presque deux ans après son lancement, la sonde américaine Pioneer 10 quitte les environs de Jupiter et devient le premier objet fabriqué par l'homme à quitter le système solaire. Les techniciens avaient prévu le coup : une plaque rivée sur Pioneer montre l'emplacement de la Terre, le dessin d'un couple humain et la formule E = mc 2. Autant dire qu'on a envoyé les clés de la Terre dans l'espace. Si des aliens mal intentionnés tombent dessus, il sauront vers quelle planète diriger leurs rêves expansionnistes.

Dans le soft de Digital Integration, ils vont bientôt frapper. Pioneer 10 revient sur notre planète dans la soute d'un vaisseau extraterrestre qui menace d'exploser et d'anéantir notre monde. A vous de désamorcer à temps la mécanique infernale.

Extreme est un shoot'em up de la veine des *Dan Dare* et autres *Fusion*, références de bon aloi et au niveau desquelles il se maintient .

Le petit personnage qu'on incarne est chenillé et vole grâce à un propulseur dans un décor high-tech que baigne de la lave bouillonnante. Dans leur précipitation, les aliens ont abandonné armes et objets utiles ; le nabot salvateur se fera un devoir de les collecter tandis que des nuées d'insectes pixelliformes l'assaillent férocement.

Au cœur de l'action, l'écran du CPC, desservi par sa résolution désuète, devient un fouillis où s'emmêlent le personnage, les aliens et des gerbes de shurikens. Et les bruitages, réduits au strict minimum ne dérangeront pas la maisonnée qui dort... Comme shoot'em up, *Extreme* touche à la perfection. Mais quand on sait ce dont Digital Integration est capable (cf. des simulateurs de vol comme *Tomahawk* ou *F-16*), on espère qu'à partir d'une anecdote aussi forte que celle de Pioneer 10, ses programmeurs nous concocteront un jour un soft autrement plus puissant.

Une disquette Digital Integration pour Amstrad CPC. **B.J.**

BLUE MAX
Aces of The Great War

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION :
SON : ●●●

Blue Max se présente comme une excellente simulation... de vol ? Non, non, c'est une excellente simulation de compatible PC pour Amiga. Grâce à ce logiciel, on a l'impression désagréable d'avoir troqué son Amiga chéri contre le plus pourri des compatibles PC italiano-taiwanais, sans extension mémoire ni joystick !

En effet, la version Amiga de ce jeu se révèle l'exacte réplique de la version PC, mais avec les défauts propres aux moins puissants des compatibles PC.

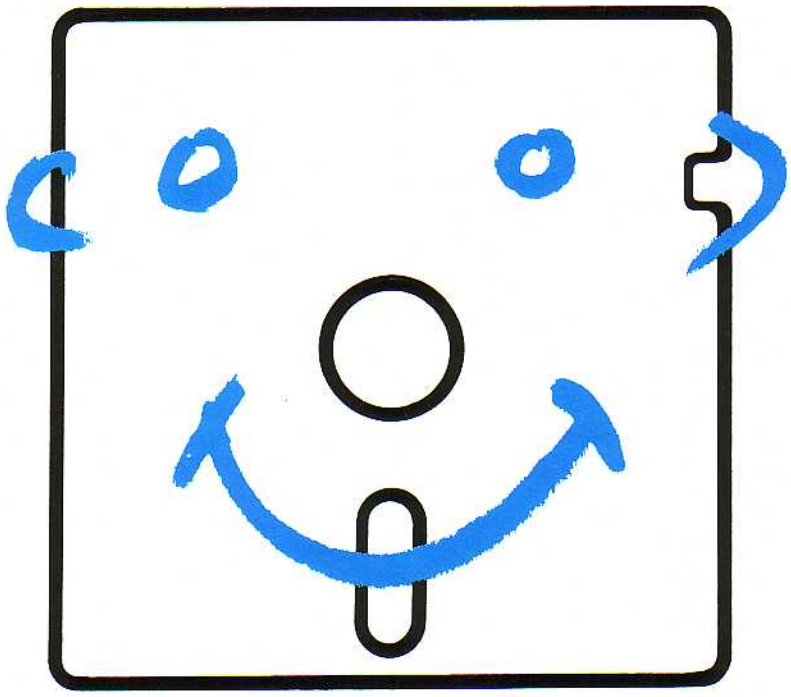
L'animation, très lente, devient carrément insupportable lorsqu'on choisit de mettre en place toutes les options (animations, sons, tableau de bord, décor détaillé), ce qui ne fait qu'aggraver l'imprécision des commandes. Lors des parties à deux, impossible de jouer avec deux souris ou deux joysticks et on n'arrive à distinguer que le bruit que d'un seul moteur...

A part ça, *Blue Max* aurait pu constituer une agréable éclate à bord de ces bons vieux coucous de la Première Guerre mondiale.

Très excitant, bien sûr, de combattre un adversaire humain, ou bien d'effectuer des missions en duo, mais encore faut-il pour cela avoir un œil de lynx ! Car alors on nous livre un écran divisé en deux petits écrans minuscules... De plus, les sons et les images digitalisés ne parviennent pas à faire oublier le manque d'originalité et la difficulté des premiers combats se révèle vite décourageante. Seule innovation intéressante : un mode stratégique, sorte de wargame qui laisse place à la réflexion et dans lequel le résultat de vos actions passe en 3-D.

Voilà un logiciel au potentiel fantastique, malheureusement gâché par une réalisation lamentable qui ne tient pas compte des capacités de l'Amiga, et qui finalement n'arrive pas à la cheville des classiques du genre (*Wings, Knights of the Sky, Red Baron*).

Disquettes Mindscape pour Amiga. Egalement disponible pour PC et compatibles. **M.L.**



Quicktel connaît 3000 logiciels, demandez à être présenté!

Un logiciel qui a ses entrées chez 3000 logiciels mérite déjà qu'on le connaisse. Si en plus ces logiciels sont gratuits, alors il faut le connaître très vite! Avec Quicktel, vous téléchargez non seulement les meilleurs logiciels du domaine public, mais aussi les exclusivités SM1, et une sélection des meilleurs shareware. Au total, plus de 3000 logiciels que vous copiez gratuitement* sur 3615 SM1. Pour télécharger vous connaissez le système.Vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-Minitel et de Quicktel.

Connectez-vous sur le 3615 SM1, choisissez votre logiciel dans la rubrique "Banque SM1", et constituez-vous une logithèque impressionnante à peu de frais. Pour faire connaissance avec Quicktel, c'est plus facile que jamais: tout simplement parce que du 15 avril au 13 juillet 91, Quicktel est gratuit dans toutes les boutiques micro signalées par le sticker SM1. Alors, demandez à être présenté!**

*Vous ne payez que la communication (1,25 F/mn).
**Liste complète des boutiques sur 3615 SM1.

3615 SM1

CP 69874

EYE OF THE BEHOLDER

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

On dirait que c'est sorti tout droit du cerveau de King. Et que Ça rigole doucement !

Rongée par un mal tenace et souterrain, la bonne ville de Waterdeep menace d'être engloutie par le côté obscur de la Force. C'est en désespoir de cause que le conseil municipal du coin - et de l'époque - a lancé un vibrant appel à toute une équipe d'aventuriers en mesure d'aller traquer la haine tapie dans les sous-sols... Bien reçu, nous arrivons !

Eye of the Beholder s'inspire résolument des règles avancées de *Dungeons & Dragons - AD&D* pour les connaisseurs- et arbore d'ailleurs le label TSR, une garantie d'authenticité ! Avant de se lancer dans les ténèbres glauques, il convient de créer quatre solides aventuriers ; ceux-ci sont générés par une méthode très proche de celle qui fonctionne dans *AD&D*, avec définition de race (nain, elfe, demi-elfe, humain...), de classe (guerrier, magicien, voleur...), de l'alignement ou "sens moral" et des caractéristiques fondamentales (force, intelligence, sagesse, dextérité...).

Cette fine équipe ne pratique pas l'exclusion et pourra, au hasard des rencontres, accueillir des éléments frais ou se délester des inutiles. Le tout étant de garder entre quatre et six personnages et (conseil d'ami) de choyer au moins un clerc - pour soigner les blessés - et un magicien. Chose amusante, les personnages non-humains peuvent être composites, ce qui donne par exemple un demi-elfe-guerrier-voleur !

Les aventuriers iront ensuite s'ébattre dans les boyaux déroulant leurs méandres sous Waterdeep, et foisonnant de cauchemars biologiques, de passages secrets et de pièges en tout genre.... Un seul but en tête, la destruction de Xanathar the Beholder (le Voyeur).

Ceux d'entre vous qui ont eu la chance de jouer à *Dungeon Master* sur ST/Amiga auront le plaisir d'en découvrir un clone quasi parfait, du moins en ce qui concerne la présentation. Tout peut se jouer à la souris : prendre ou poser un objet, actionner un mécanisme, combattre et lancer des sorts. C'est très beau et convivial avec des monstres bien au point, graphiquement et nocivement. De plus, ça constitue une excellente introduction aux jeux de rôle (entre joueurs humains). On en retrouve beaucoup d'éléments ici, notamment avec les magiciens qui doivent recopier des scrolls sur leur Livre de Magie, puis les mémoriser avant de les employer....

Enfin, contrairement à ce qui se passe dans *Dungeon Master*, il ne s'agit pas de mettre immédiatement à l'air les tripes de toutes les bestioles qui rappliquent. Une saine discrimination se révèle nécessaire et, de toute façon, il existe assez de nuisibles pour qu'on goûte à l'ivresse du combat.

Le scénario paraît en définitive assez bien fichu, sans pourtant atteindre à la complexité de celui d'un *Ultima*. Mais ne mélangeons pas les genres...

Allez, ne mâchons pas nos mots, voilà une réalisation impressionnante, aussi bien par son intérêt que par sa jouabilité. D'ailleurs, je vous laisse, il faut que j'aille délivrer le prince des nains, qui a été enlevé par les elfes sombres !

Warning : notice et jeu en anglais ! Configuration minimale : PC/AT avec 640 Ko + carte CGA/EGA/VGA. Configuration souhaitable : AT EGA/VGA + souris + disque dur avec 2 Mo de libre. Et une carte *Adlib* pour le son...

Trois disquettes SSI 3"1/2 pour PC et compatibles.

J.-Y.T.

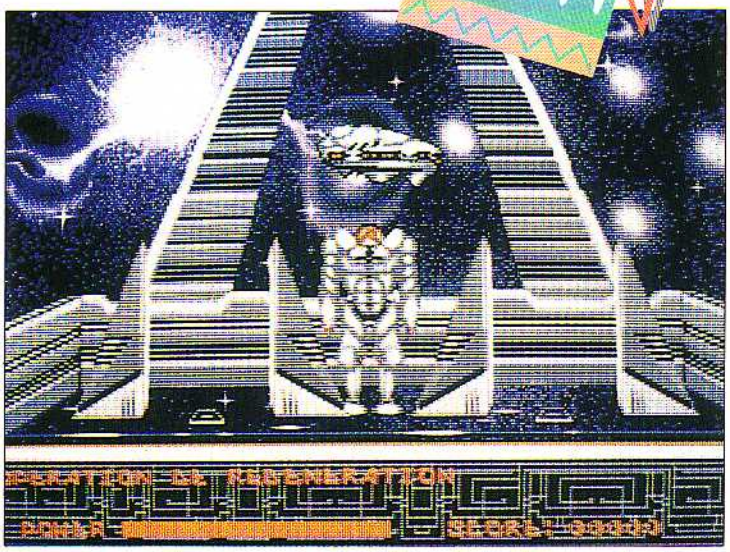
METAL MUTANT

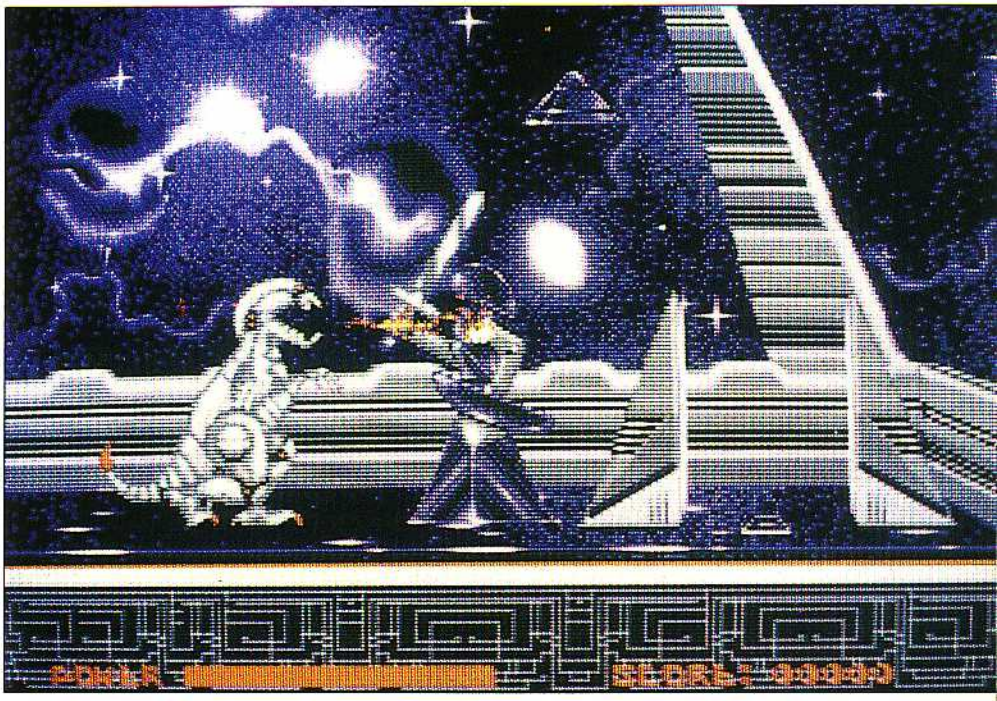
Un Frégoli robotique se donne des airs de ne pas en être... Et pourtant il devient à chaque fois ce qu'il est !

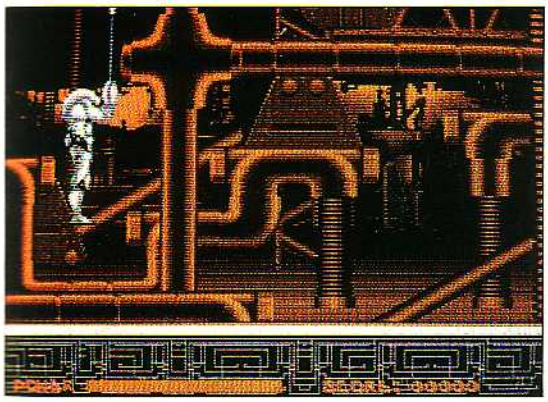
Seul moyen de lutter contre un puissant robot, l'être soi-même... ou le devenir. Kenrae confie donc son cerveau à une redoutable machinerie, le Metal Mutant.

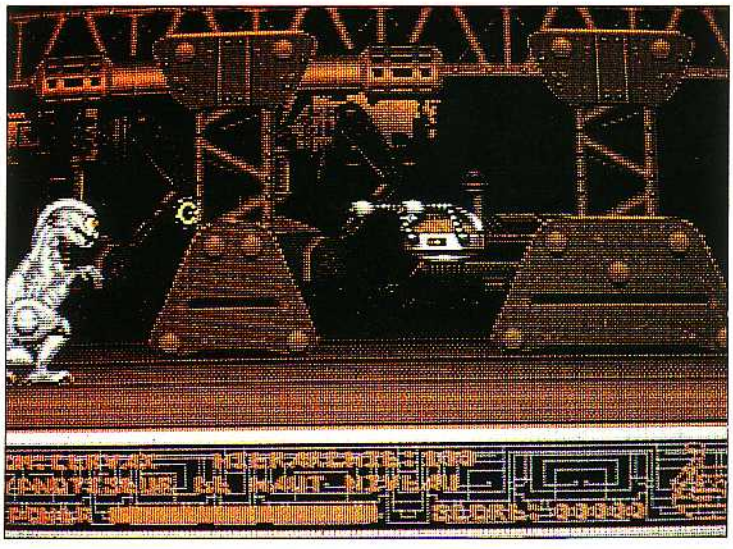
Et c'est en véritable Transformer qu'il s'enfonce dans la brousse affronter les sbires de l'ordinateur tyrannique et mégalomane AROD 7, version ultramoderne du doux Saddam. Ici, le réflexe console (tirer dans le tas comme un crétin) ne suffit pas. Convaincre l'ennemi de son erreur et négocier certains passages réclame un minimum d'esprit tactique. Heureusement, s'adapter aux circonstances constitue une des vertus premières en accord avec vos nouvelles potentialités.

Le Cyborg, d'aspect humanoïde, se révèle le champion de l'escalade au filin, de la cascade et... de l'informatique. Ses assauts à grands coups de hachoir, pince à sucre ou foudre purificatrice font merveille dans bien des cas. Le Dinosaure, doté d'un bouclier protecteur, est un véritable lance-flammes à pattes doublé d'un dévoreur de première. Sa passion favorite : l'hypnotisme et le pilotage d'un modèle réduit insectoïde (le cyberstyx). Le Tank, lui, s'affirme comme le spécialiste du laser et des torpilles en tout genre. Son puissant radar permet d'anticiper les velléités de l'adversaire. Malgré tout, long sera le chemin avant l'affrontement final.









TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

La richesse des décors (marais, souterrains, usine, pyramides etc.) dans lesquels s'ébat une véritable ménagerie de fer-blanc, l'animation soignée et les situations désopilantes, offrent matière à se réconcilier avec la haute technologie guerrière...

Disquette Silmarils pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles.

J.-C.P.

LE PROJET XXX

(EPISODE 3)

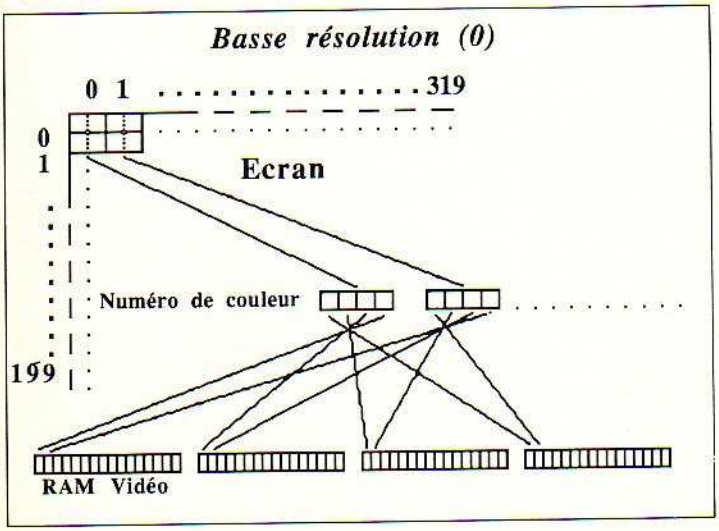
On avance, on avance (on n'a pas assez d'essence pour faire le chemin dans l'autre sens)... Même si on pousse le Souchon un peu loin !

Le mois dernier, nous avions abordé les grandes idées de la construction graphique avec les questions de plans et de décors. Après une utilisation intensive du rouleau, il convient de poursuivre le travail à l'aide du pinceau... A savoir, les méthodes d'affichage des sprites, les contraintes qu'elles entraînent et celles dont elles dépendent. Vous allez voir, la tâche est rude et technique. Accrochez vos ceintures !

Les propos qui reviennent le plus souvent dans la bouche de Dominique et de Raphaël ont trait à la nécessité de "blouser l'œil". La technique utilisée ressemble à celle qu'on emploie pour les dessins animés. Pas nécessaire -et même impossible- techniquement de détailler tous les déplacements d'un personnage : d'une part la persistance rétinienne ne permet pas à l'œil d'analyser plus d'un certain nombre d'images par seconde (24 ?), et d'autre part, les ressources machine - mémoire et vitesse - n'y suffiraient pas ! Alors, on se borne à décomposer un mouvement en un nombre déterminé de poses fixes qui seront rapidement affichées les une après les autres afin de donner l'illusion du mouvement. Et c'est notre œil, avec l'aide du cerveau, qui interpolera entre ces séquences fixes pour se faire des idées...

A partir de là, il faut trouver les éléments "caractéristiques" du mouvement qu'on veut rendre et le nombre des dessins différents qui procureront l'indispensable sensation de réalité. En général, six dessins sont un bon compromis, à la fois pour obtenir un mouvement fluide et tenir compte des contraintes mémoire.

Dans certains cas que nous n'aborderons pas pour le moment, il est possible de raccrocher des séquences supplémentaires en vue d'une animation plus fine. Pour donner un exemple, la course à pied est un mouvement ternaire qui se décompose en deux (pour chaque pied) fois trois étapes. Maintenant, il faut trouver le nombre de poses différentes à afficher en une seconde pour que le mouvement ne se fasse ni au ralenti, ni trop rapidement. L'expérience (démonstration à l'appui sur *DeLuxe Paint 3*) donne une valeur aux alentours de huit ou dix poses/seconde.

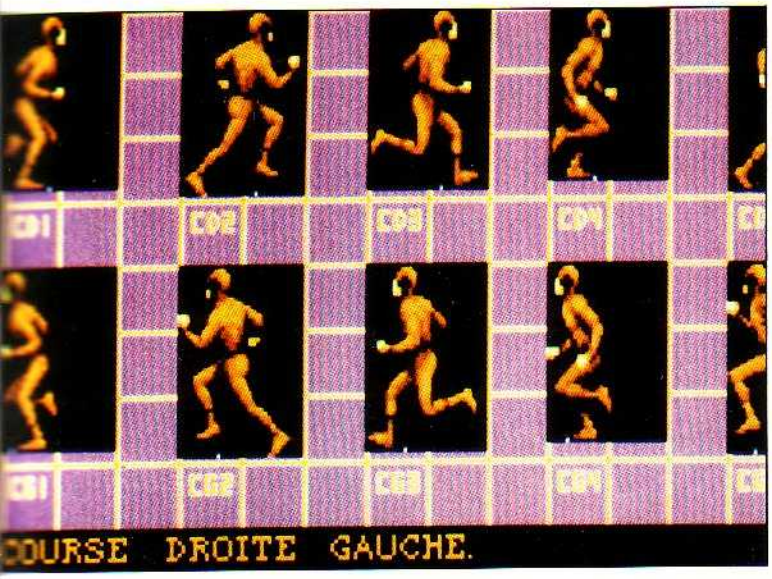


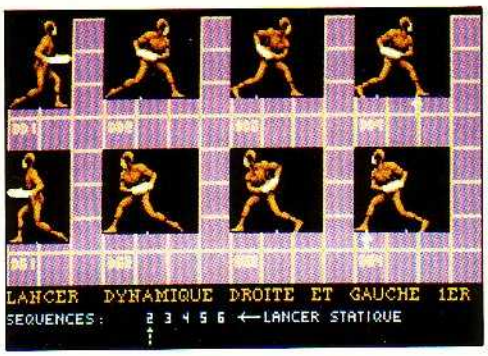
UN BON MOUVEMENT !

Le mois dernier, on a noté le choix des programmeurs : rafraîchir tout l'écran 25 fois par seconde. Nous venons de voir que l'affichage de huit positions différentes par seconde était une valeur agréable à l'œil et qu'une animation typique comportait six clichés différents. Comment donc combiner ces contraintes entre elles ? Voici la réponse : on a les six dessins différents,1 2 3 4 5 6... Il va falloir afficher huit dessins différents en une seconde. Soit la séquence : 1 2 3 4 5 6 1 2. Or comme on en est à 25 images par seconde, cette séquence ne va occuper qu'environ un tiers de seconde. Qu'à cela ne tienne, on répète trois fois chaque pose pour obtenir la durée convoitée d'une seconde. On a donc le résultat final : 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 4 5 5 5 6 6 6 1 1 1 2 2 2. Bien entendu, la séquence 1 1 1 représente le même dessin mais pas forcément à la même position. Si le sprite se déplace, il sera translaté d'un certain nombre de pixels...

PAROLE AUX PROGRAMMEURS...

Comme d'habitude, les graphistes doivent ensuite passer la main aux programmeurs qui vont se charger d'afficher effectivement les sprites sur l'écran. On retrouve leur leitmotiv qui est de chercher - et de trouver ! - un compromis entre vitesse et taille mémoire. La question mémoire se révèle assez simple. Il faut un bit (0 ou 1) pour afficher un point allumé ou éteint, soit deux couleurs ; deux bits pour ce même point en quatre couleurs ; trois bits pour huit couleurs etc. Si l'on considère que le personnage





Images extraites de Disc (Loriciel)

principal, en seize couleurs, se trouve inscrit dans un rectangle de 32 x 48 pixels et qu'on lui fait effectuer 20 mouvements différents comportant chacun six poses, on obtient le total respectable de : (32 x 48 x 20 x 6 x 4) / 8 = 92 Ko.

Et cela, rien que pour le personnage principal !!! On peut tout de même noter que, grâce des choix judicieux et très importants dans la palette des couleurs, on arrive à économiser de la mémoire. Par exemple en utilisant deux groupes de couleurs différents pour les sprites et les décors. A ce moment-là, si l'on réserve huit couleurs aux décors et huit autres aux sprites, un stockage des blocs sur huit couleurs sera suffisant puisqu'on sait à quelles parties de l'écran ils appartiennent. Cet artifice permet de gérer seize couleurs avec le même emcombrement que s'il n'y en avait que huit. On double ainsi la capacité de stockage de l'ordinateur !

LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE ?

Difficile de laisser déborder son imagination (sprites de 128 x128 en 32 couleurs à 50 Hz etc.) quand il faut aussi tenir compte du temps d'affichage dû à la structure des cartes graphiques. Sans insister trop longuement sur ces détails peu ragoûtants qui ont trait aux entrailles des machines, jetons tout de même un œil sur le schéma représentant l'organisation de l'écran du ST en basse résolution seize couleurs. On voit par exemple que les quatre bits codant la couleur d'un point se retrouvent répartis sur quatre mots - de seize bits - différents. Du coup, l'affichage d'un point sur l'écran demande (outre le calcul de sa position) un certain nombre d'opérations coûteuses en temps machine. Le microprocesseur ne s'y montre pas sous son meilleur jour et cela explique que plus des trois quarts du temps disponible soient consacrés à la gestion de la mémoire écran... L'idée principale pour le programmeur consiste alors à travailler sur des colonnes verticales de seize (ou d'un multiple de seize) pixels de large. Pourquoi cette valeur ? Tout bonnement parce que la manière d'afficher un point est la même pour les positions 0, 16, 32, etc. ou encore 1, 17, 33...

La grande conséquence de cette organisation de la mémoire va être qu'on ne peut se contenter d'un simple transfert de bloc vers l'écran pour afficher un sprite. Il faut le recalculer en fonction de son décalage par rapport à un début de colonne, sous peine d'obtenir des effets plutôt psychédéliques. D'où cette énorme masse de calculs ! Pour gagner du temps, on pourrait précalculer en mémoire le décalage des sprites mais il faudrait alors multiplier par seize l'encombrement nécessaire et y rajouter encore la valeur d'une colonne à cause des chevauchements. Au vu du calcul précédent, c'est irréalisable en raison des limitations mémoire ! L'affichage des sprites se calculera en temps réel au moyen d'algorithmes spécifiques à chaque machine. Ceux-ci doivent être très performants sans quoi tenir la contrainte qui prévoit de construire 25 images par seconde appartiendra au domaine de l'impossible... Notons que ces problèmes sont quasiment transparents sur Amiga, grâce à la présence d'un blitter efficace qui s'occupe de (presque) tout.

QUAND FAUT BANDER...

La nécessité de devoir compter avec ces fameuses bandes verticales (entre autres) impose de ne pas concevoir les sprites selon leurs contours exacts. Un sprite se présente en fait comme un rectangle dont la taille (multiple de seize) est conçue pour remplir un nombre entier de colonnes et faciliter le travail du programmeur - et de l'ordinateur ! Comme toute bonne solution, celle-ci implique un nouveau problème : si l'on plaque sur l'écran le rectangle dans lequel est inscrit l'objet à visualiser, il va écraser tout ce qui se trouve en dessous, y compris ce qu'on veut garder ! Ce qui nous amène à l'utilisation d'un masque, fonctionnant un peu comme un pochoir. Grâce à l'emploi de fonctions logiques, l'application de ce "masque-pochoir" protège la partie de l'écran comprise entre l'objet et les côtés du rectangle. La généralisation de ce procédé permet également de faire jouer des effets de transparence entre des sprites et d'autres éléments du décor etc. Contrairement à ce qui se passe pour les sprites, il est prévu de précalculer les masques. Cela ne prend qu'une place raisonnable et l'opération - prévue dans l'optique du blitter Amiga - se révèle la même sur ST et PC. La grande saga des sprites illustre bien ce sempiternel problème : soit on va vite et on consomme de la mémoire, soit on effectue les calculs en temps réel et on perd du temps... C'est beau l'équilibre !

Pour finir, résumons brièvement les étapes de la création d'un sprite... Tout d'abord, les graphistes décident (en accord avec les programmeurs) du nombre d'images, de leurs couleurs,etc. Puis ils les dessinent et testent la qualité des animations avec *DeLuxe Paint*. Ensuite, les programmeurs récupèrent les dessins qu'ils stockent en mémoire. Ils calculent le décalage du sprite et le masque. L'application du masque sur l'écran découpe une petite zone où il ne reste plus qu'à "imprimer" le sprite... et le tour est joué. Emouvant, non ?

Jean-Yves Trétout

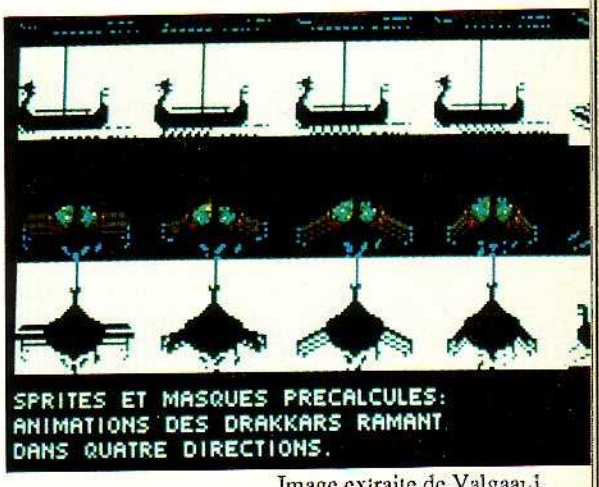


Image extraite de Valgaard

PRINTEMPS SHOGUNAL SUR LES KAKEMONOS

NINTENDO

LE BAL DES PETITES PREVIEWS BLANCHES

Le bal des débutantes n'implique pas la virginité de ses participantes... Mais dans la valse des nouveautés, comment faire la différence ?

Assimilées entre elles par un hasard plutôt malin ou un simple malentendu, les previews et les news ne font pas, malgré les apparences, toujours bon ménage. Les annonces tapageuses et flashantes au possible confinent souvent au mauvais goût et rebutent parfois les connaisseurs. Et c'est au journaliste de faire la part des choses... Parler de la Super Famicom revient en ce moment à marcher sur une corde raide car les softs annoncés se composent à 80 % de previews... Il est donc plus que jamais indispensable de souligner la différence.

Goemon Day

Mais n'attendons pas plus longtemps : voici de quoi se mettre en appétit avec quelques projets exaltants !

Première firme (je vous le rappelle) à développer sur borne (ou machine) d'arcade puis micro-ordinateurs et consoles, Konami est bien décidée à mettre les pieds dans le plat et à figurer sur la plus haute marche du podium malgré des concurrents comme Capcom et Nintendo qui ne tirent pas précisément dans la roupie de sansonnet. Les bavures commises par les programmeurs dans *Gradius 3* (et qui entraînaient de sérieux ralentissements), ne devraient pas se retrouver dans les deux prochain softs actuellement en préparation. Rappelons tout de même que *Gradius 3* a été développé en un temps record (trois mois, c'est vraiment très peu en regard des délais habituels). Un peu d'indulgence se révèle ici nécessaire...

Parodius

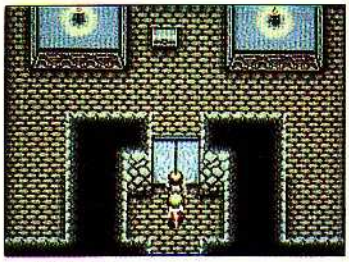
Des previews, il y en a, et dans la saga même des *Nemesis* et autres *Gradius*, voici l'épisode le plus truculent du lot : **Parodius** - une parodie (comme son nom l'indique) qui met en scène la ribambelle des héros de Konami que vous connaissez et appréciez pour leurs extravagantes aventures sur le standard MSX.

Même s'il s'agit d'un shoot'em up, *Parodius*, avec ses stages délirants, devrait voir le jour sur la SFX dans une bonne dizaine de mois - à en juger d'après toutes les conversions déjà effectuées sur les autres machines. Un succès à envisager dès maintenant.

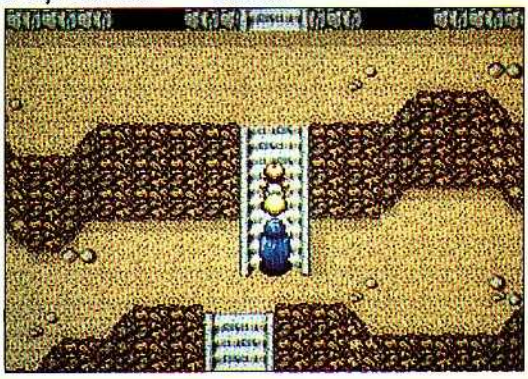
Il y a déjà deux mois, je vous annonçais l'arrivée de **Goemon Day**, (le cinquième épisode de **Samourai** ; le premier avait vu le jour sur MSX 2 en 1986, si vous vous en souvenez - les deux suivants étant sortis sur la Nes). Mi-aventure, mi-arcade comme ses prédécesseurs, *Goemon Day* se présente comme un superbe jeu de plate-forme (on peut y jouer à deux simultanément) genre **Wonderboy**, avec bien évidemment des scrollings en différentiel, histoire de cartonner question effet de profondeur.

Mis à part Konami, d'autres éditeurs se retrouvent sur les rangs comme Seta (sauf erreur de notre part) avec **Gadleen**, un somptueux jeu de rôle/aventure qui ne sera pas importé du fait de sa japonaiserie intégrale (date de sortie en mai).

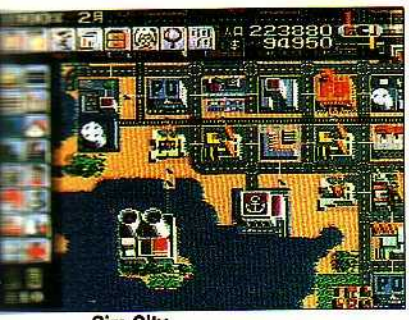
Côté hexagonal, voici venir **Sim City** que distribuait Infogrames, et adapté par Kemco. Faisant dans la même qualité graphique, il comporte des phases identiques et ne devrait pas poser de problèmes linguistiques, sauf en ce qui



Gadleen

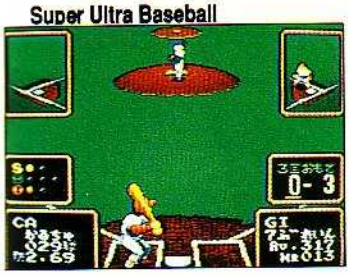


NEC LE JOLI MOIS DE MAI SUR NEC



Sim City

Super Ultra Baseball



Mai, déjà porteur des fragrances charnelles qu'exalteront les mois d'été...

Puis-je vous poser une humble question... Pourquoi lisez-vous cet article ? Assurément pour vous mettre à l'heure japonaise, me répondrez-vous à l'unisson... Afin de ne pas déclencher une émeute de consoliens en chaleur aux portes du palais rédactionnel, allons directement au fait.

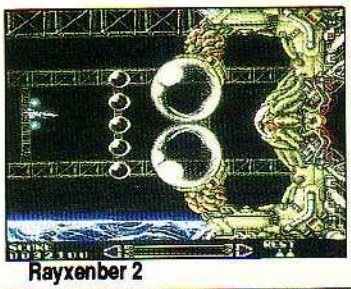
Alonzo bistro, et commençons par ce qui pourrait ressembler à un superbe jeu de plate-forme, je veux parler d'**Eternal City**, création intéressante de Naxat, où vous aurez simplement à traverser des mondes et à les libérer de leurs patrons respectifs - en faisant bien attention de ne pas perdre vos légumes en cours de route (eh, Ducon tu me fais toouuurner la tête, il sort qu'en avril ton jeu !). Dans le même genre, mais en choucard de tous les diables, nous aurons droit à un chef-d'œuvre signé Uni Post,

Pomping World

du nom de **Circus Lido.** Vous devrez tout morphaler sur votre chemin sans vous faire boustifailler par des stremons horribles. En tout, quarante stages à clearer les mecs... Ça promet et ça sort meurtrier en avril. En mai toujours (le mois où les nymphettes éclosent), on poursuit avec **Pomping World** (titre provisoire) de chez Hudson - eh oui c'est la version Nec CD-ROM de *Pang* (en un seule mot s'il vous plaît). Du nanan je vous dis, du sperme de crocodile congelé avec papier cadeau.

Eternal City

Toujours au mois de Marie, **Rayxenber 2** monle bout de son nez - version Nec CD-ROM du shoot'em up FM-Town de même nom et de même éditeur (Data West). Horizontal et planant... Continuons sur cette lancée CD-ROM dans le domaine du shoot'em up

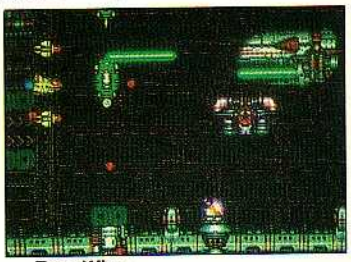


Rayxenber 2

Death Soldier

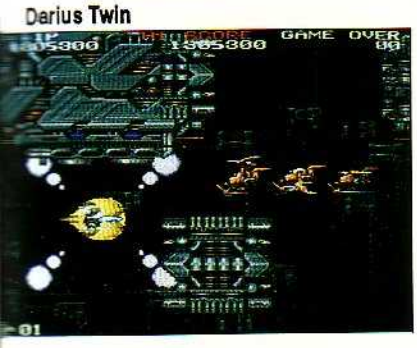
avecsuccessivement **Death Soldier** (titre partiel) de chez Naxat, prévu pour le mois de juin et **Zero Wing**, du même éditeur, prévu lui pour le mois d'août.

Plaquez vos mirettes sur les photos et prenez votre plaisir !



Zero Wing

Darius Twin



APPRENDRE À FAIRE LA DIFFÉRENCE

C'est court, sobre et ça vous permettra de faire la différence. Pour la Super Famicom, il n'existe pas à proprement parler de difficultés d'adaptation et de standard (puisqu'elle est multistandard) - cependant subsiste souvent un problème de câble. Alors, pour votre information, voici trois câbles salvateurs que l'on peut se procurer au Japon. Tout d'abord un câble NTSC avec une fiche RCA vidéo et deux RCA pour le son en stéréo. Puis un câble RGB avec Péritel (attention, pour celui-ci, replacez le pin's au bon emplacement)... Et pour en terminer, le câble pour PC VGA et les télévisions haute résolution...

Et y a du rab...

Terminons comme d'habitude avec des dates et les espoirs qui font vivre (des choses prévues, quoâ) : fin avril d'abord, se manifesteront les très atten-

SEGA MEGA DRIVE

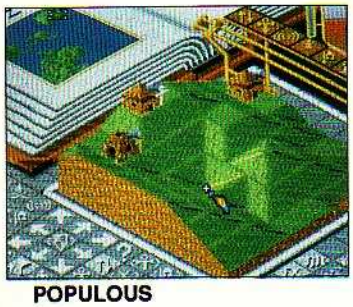
DIVINATION PAR LA MEGA

Sherlock Holmes Investigation

Je ne sais pas si ma sibylle est celle de Cumes ou de Delphes, mais en tout cas, pour la Mega, c'est moi l'Apollon du Belvédère !

Mortel issu de la poussière corruptible, tu as fait le bon choix : la Sega Mega Drive. Je vais te révéler, par la bouche divinatoire de la sibylle, et par la volonté toute-puissante du Samouraï ce qu'aucun arpenteur d'humus n'a le pouvoir ici-bas de deviner. Alors... ouvre en grand tes feuilles de chou psalmiste car je n'y retournerai pas deux fois !

dus **Populous** de chez Hudson, **L-Dis**, un CD-ROM de chez NCS (pour les deux, sortie prévue le 5) - et **Hellfire-S**, autre CD, de chez Nec Avenue. En mai joli, le CD aux sublimes digits de Victor,



POPULOUS

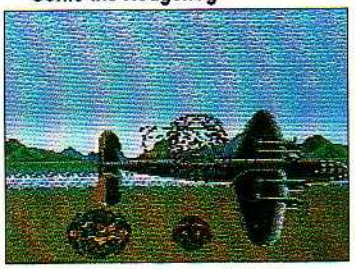
Sherlock Holmes Investigation (titre partiel). Je me permettrai en conclusion un petit caprice en vous balançant une date fatale mais lointaine, qui risque d'entraîner vos méninges au cœur même d'un stress inhumain. Car le 19 juillet sortira chez Hudson **PC Kid 2**... Tout va bien, on n'a pas trop abusé de vos nerfs ?

PC Kid 2

Lang-Lysser

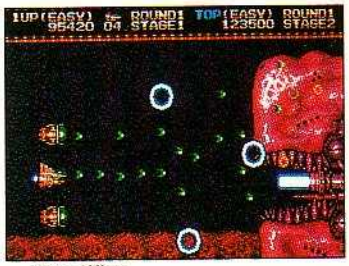
Alien Storm

Sonic the Hedgehog



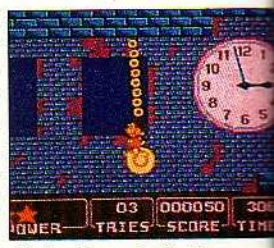
Fire Mustang

Alisia Dragoon



Zero Wing.

Si ta bourse est pleine, saute sur **Alien Storm**. De chez Sega (et prévu pour le mois de mai) ça se présente comme un jeu d'action style **Golden Axe** où vous pourrez jouer à deux (et peut-être partager les frais d'achat - les dieux sont malins). Si tous ces jeux te rebutent, **Alisia Dragoon** de Game Art te tend les bras. Mi-action, mi-shoot'em up, il sortira... quand il sortira. Te casse pas, je pue pas autant que ça malgré la transe olfactive car voici **Skweek** : mi-action, mi-réflexion : venu en droite ligne de Loriciel, ça a fini chez Victor. Ah oui, j'oubliais **Mickey Mouse's Castle of Illusion**. Une version Game Gear du jeu sur Mega Drive... hein quoi ? Eh oui, sur la Game Gear... D'ailleurs **Skweek** aussi. Même les prophétesses ont droit à l'erreur. Tiens, un petit dernier pour la route : **Sonic the Hedgehog**, prévu pour le mois de juillet...



Mickey Mouse's Castle of Illusion

Salut, fils de la Terre - l'Olympe m'attend !

Alien Storm

LA NEO-GEO TROUVETOU !

Plongeons-nous dans les arcanes GEOmorphes...

Super Mah-Jong Game

Qu'est-ce à vrai dire que la NEO-GEO ? Certains, à l'évocation de ce nom, pourraient penser qu'il s'agit d'une mystérieuse théorie ayant trait à la géophysique ; d'autres, nettement plus au courant, révèlent qu'il s'agit d'une console ; les enragés, eux, font tilt ! et se mettent à baver comme des loups-garous un soir de pleine lune. Et la majorité d'entre vous demande à voir...

Toute question mérite réponse et voici un panorama précis et documenté, destiné à clouer le bec de tous ceux qui dénigrent systématiquement la bécane et prétendent que ses chances sont sujettes à caution. Et puis nous, c'est pour nous faire plaisir !

SNK, LES MAITRES DE L'ARCADE

Super Spy

Rien ne vaut un bon agent secret pour aller libérer des otages dans une tour qui n'est pas de verre mais de béton armé jusqu'aux dents et en plein centre-ville (ah que c'est possible ?).

Le scénario se rapproche fortement de celui du film *Die Hard* et navigue dans les mêmes eaux question force de percussion... Un agent de l'Agency, castagneur de première, doit pénétrer dans deux bâtiments remplis de terroristes qui détiennent une basse-cour affolée de gallinacés à face humaine et menacent de faire tout sauter si on ne satisfait pas à leurs exigences (10 000 caisses de bière et un régiment de nanas - non, je plaisante !).

Pour un jeu NEO-GEO, les musiques manquent sensiblement de pêche mais ce n'est pas le cas des bruitages et des animations qui vous plongeront à corps perdu dans un univers impitoyable, où l'utilisation à outrance du couteau, du revolver et d'un zizi... non, d'Uzi ! vous feront frétiller comme un gardon blindé dans un rêve de fer et de sang. N'est-ce pas, Norman Spinrad?)

Super Mah-Jong Game

L'ambiance tamisée des bars de Kyoto, l'atmosphère interlope des boîtes de strip-tease, la frénésie qui règne dans les salles de jeux (clandestines ou non) et pour couronner le tout, l'haleine corallifère d'une douce Asiatique et son sexe au goût d'amandine...

Qu'il est loin le temps des missions diplomatiques et des nids d'espions ! Vous hésitez à repiquer au massacre : qu'à cela ne tienne, arrêtez de vous torturer l'esprit et achetez une NEO-GEO, *Super Mah-Jong Game* et le tour sera joué... Plus besoin de risquer son pognon et d'encourir les pires dangers... La ruine au coin du feu et les sueurs froides de la vie brûlée par les deux bouts à la portée des concierges, avec ces petits dominos sur lesquels sont gravés des motifs à réunir par familles ou par signes (ou motifs encore) !

Réalisé dans la tradition la plus pure et d'un réalisme à laisser pantois un dîner de généraux, ce jeu mérite les applaudissements de la multitude...

Super Spy

Puzzled (ou Joy Joy Kid)

Quand Pierrot épousa Colombine, euh... je crois que mon Maître et moi déjantons, ça serait plutôt deux enfants qui partirent un jour d'un si bon pas - pour rencontrer le dieu Soleil, afin d'épargner à leur peuplade un sort terrible.

Dur d'assumer la survie de ceux qu'on chérit, surtout quand on culmine tout juste à la hauteur de trois petits pois entassés sur le dos d'un cloporte. A la lecture de cette présentation, on s'imagine à des centaines de lieues d'un jeu de type *Tetris*. Et pourtant, on y touche, et de près... Titulaires d'un dirigeable et d'une montgolfière, nos deux nabots doivent gravir une tour jusqu'à son sommet ; malheureusement pour eux, des murs de briques empêchent leur passage. Seul le joueur peut les aider en imbriquant (ah que je me la brique, Momo) des pièces de forme géométrique pour tracer une ligne qui s'effacera automatiquement, ouvrant la voie au duo court sur pattes. Réclamant de très bons réflexes et très speed, cette espèce de *Tetris* vous prendra sensationnellement la tête. Dément, on vous dit - dément !

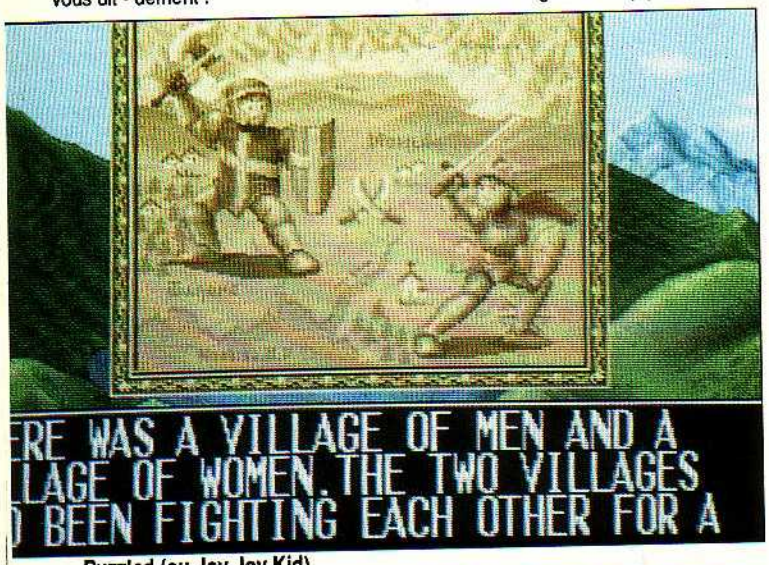
Cyber Lip

No future ou pas, l'être humain est depuis longtemps passé maître dans l'art de se foutre dans la merde. Feignant et bête comme pas un, de surcroît...

Notre espèce vient de perdre le contrôle d'un superordinateur - le Cyber Lip - d'où nécessité d'envoyer sur le satellite artificiel qui l'abrite deux spécialistes des forces d'intervention, afin de mettre fin au règne de ce cyborg hargneux et destructeur. Dans la gamme des softs sur NEO-GEO, Cyber Lip est celui qui comprend le plus de voies digitalisées et d'action. Des animations à cracher son dentier de saisissement pour les monstres de fin de niveau et l'opportunité de vous éclater à deux pendant au moins un quart d'heure de folie !

Hélas - gros défaut propre à l'arcade pure mais à y regarder de plus près, c'est tout à fait normal -, il ne faudra pas plus de vingt-cinq minutes (même à un joueur inexpérimenté) pour terminer le jeu. Mais pendant ces instants de vérité, quel spectacle ! On s'en prend plein le fion pour pas une queue... Dommage que tout cela ait le goût de trop peu !

Cyber Lip



Puzzled (ou Joy Joy Kid)

Ninja Combat

Premier beat'em up de la série, **Ninja Combat** se révèle incontestablement comme le plus délirant question déroulement de jeu. Sang et lumières en permanence, cris et coups à foison, des superpouvoirs que les deux ninjas Joe et Hayabusa manipulent comme vous l'interrupteur de votre chambre - voilà du cauchemardesque au plus haut point ! Et pire, des monstres et des mutants dont le look frise l'apocalypse en 3-D ont assujetti trois des meilleurs potes de nos vaillants héros au joug purulent du Mal.

Ninja Combat

Ninja Combat

Prenant courage et nunchaku à deux mains, ils vont aller affronter d'un pas égal les sbires de l'infâme maître Yogensaï, afin de libérer les infortunés pris au piège de la magie noire dudit nécromancien.

Un chef-d'œuvre tant par les musiques que les animations, qui regorgent de zooms fantastiques et monstrueux. Du jamais vu !

Nam-75

La guerre, toujours la guerre, encore la guerre... Nos oreilles, fatiguées et rebattues de tambourinages à connotation macabre, demandent grâce. Mais lorsqu'on tombe sur un jeu qui raconte avec un tel talent la bataille des rizières, rien n'appartient plus au domaine de l'impossible.

Vous allez pouvoir vous défouler et casser de la face plate communiste à gogo. Proposant un scénario inspiré de la guerre du Vietnam, **Nam-75** a été le premier logiciel et le premier must à honorer la NEO-GEO. Deux jeunes gars y repartent pour l'enfer, investis d'une mission bien précise : la destruction totale des personnels et installations qui retiennent en otages le professeur Muckly et sa fille... Lorsqu'il fut présenté avec la machine il y presque un an, tout le monde hurla au presque génie ! C'était et ça demeure fantastique, avec des animations décomposées à l'extrême, une bande sonore digne des films d'action les meilleurs - et surtout des bruitages qui empruntaient leur impact sonore au réel (on se serait cru sous le feu des mitrailleuses ou pris sous les bombardements). Du grandiose et du neuf !

Nam-75

League Bowling

Revivez l'ambiance folle des sixties, plongez-vous dans l'atmosphère infiniment collégienne des boulodromes où impavides et ravageurs, les plus costauds - histoire de tomber les nanas - roulaient des mécaniques et du biceps. Spare, strike, turkey ou ratés de la plus belle eau, voilà de quoi vous faire dresser les cheveux surtout quand la belle gonzesse "récompensatoire" viendra vous rouler une pelle du tonnerre. Mais si d'aventure vous vous plantez, c'est le gadin assuré... la chute vertigineuse... la casserole en pleine tronche ou même un truck maousse pour ceux qui auraient envie de jouer les fortes têtes. Si le cœur vous en dit, mâchez donc du chewing-gum, tâtez de la huit, onze ou quinze kilos et faites ruer dans les brancards cette putain de sphère. Avec une ambiance aussi réaliste, on se retrouve vite au parfum - les animations et les graphismes y contribuent largement, comme la possibilité de jouer à quatre par roulement. Du grand art encore !

League Bowling

Riding Hero

Fous des deux-roues, acharnés du guidon et des vrombissements de 250 ou autres 500 cm3, **Riding Hero** vous appelle de ses pétarades puissantes... Malgré une réalisation des plus sobres, cette simulation de bécanes (celles du menu), table sur sa petite musique bien à elle . En fait, un mélange réussi de simulation et d'aventure lui donne tout son piquant...

Le pilote dispose au départ de chaque course d'une certaine somme d'argent, qui lui permet de s'octroyer (suivant son avoir) divers équipements qui renforceront les performances de sa machine. Toute course gagnée entraîne donc un bonus ! Parfois ça ne se révèle pas suffisant et il faudra défier tout un plateau défrisant de rigolos en combinaison bien décidés à faire de vous la risée du circuit international. Là intervient le mode aventure : par l'intermédiaire d'une carte, le joueur pourra fréquenter des endroits très différents : bars, hôpitaux, garages, lieux de défis etc. La fluidité du scrolling, l'animation des motos et le staccato des bruitages vous mettront dans la peau d'un Rainey ou d'un Schwantz ! De la NEO-GEO pure et dure...

Ghost Pilot

Quoi de plus jouissif que de voir le ciel envahi par une nuée de zingues bataillant pour la bonne cause ! Mais dans ce capharnaüm d'engins volants, seuls deux hydravions se battent pour la gloire et surtout la victoire. Et pas n'importe laquelle... Celle du Bien...

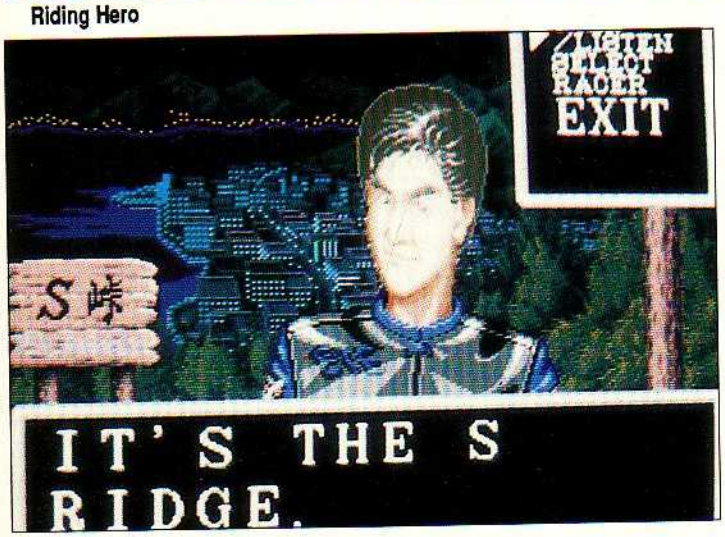
Testée le mois dernier, cette nouveauté méritait à juste titre les applaudissements de la foule. Petit dernier (mais costaud) sur la console, **Ghost Pilot** n'a pas besoin de jouer les frimeurs. Outre ses prétentions - qu'il affiche avec l'énergie la plus grande - il brille également par la réalisation. Rien n'a été laissé au hasard, tant les animations - chaque drôle de machine dispose d'environ 8 à 10 évolutions (les programmeurs n'y ont pas été de main morte) -, que les musiques, vous secouant au maximum. Et les digits sonores, avec les moteurs des engins hurlant leur tonnerre mécanique en piqué - pas des hannetons - vous saouleront de stridulations. Là aussi, le savoir SNK et la puissance de la machine font la démonstration de leur efficacité.

Magician Lord

Un magicien doit retrouver les huit livres sacrés - les seuls à pouvoir rendre la vie à son peuple - et affronter les esprits de Gal Agiese... Mais son cheminement, parsemé d'embûches et d'irruptions monstrueuses, ne se fera pas sans mal, et les huit âmes damnées du nécromancien (qui détiennent chacune l'un des livres) s'emploieront à lui foutre des baguettes dans les roues...

Riding Hero

Top Player's Golf



Magician Lord

Magician Lord

Maître chez lui, puisque c'est le seul jeu d'arcade/aventure sur la bécane, **Magician Lord** vous plongera dans un monde fantasmatique et d'avant la civilisation industrielle, vous impliquera dans des affrontements inexpiables contre une foultitude de races étranges et d'une laideur apocalyptique, avides de génocides et de torture opérative. Mais le Bien l'emporte toujours et notre ensorceleur aux multiples talents (dont celui de se transformer en plusieurs êtres très puissants - dragon, ninja, chevalier marin, Poséidon himself et samouraï - grâce à des sphères d'énergie) ne fera qu'une bouchée de cette racaille venue d'outre-tombe.

Et contrairement à toutes les réalisations sur la console, ce jeu se révèle indiscutablement le seul qu'il ne soit pas possible de terminer en moins de deux heures... En fait, arriver au bout sans posséder de Memory Card relève carrément de la gageure, sauf peut-être pour les dingues des salles d'arcade. Avis aux amateurs de longues échéances !

Top Player's Golf

Avec ce golf, nous complétons le panorama des sports les plus pratiqués par nos amis nippons...

Après une superbe démo, vous aurez droit à une démonstration, puis à des explications sur le fonctionnement du jeu proprement dit, les parcours et les clubs à utiliser selon la difficulté du trou et le temps. Aidé d'un charmant caddie de sexe féminin, vous, un autre joueur et la console (selon le mode choisi) pourrez entamer une compétition de bon aloi. Le joueur peut choisir d'incarner un des quatre grands champions proposés - chacun ayant ses techniques et son style propres. Il faudra tenir compte de paramètres comme le vent, la pluie etc., le caddie vous aidant de ses précieux conseils. Une fois la partie commencée, le parcours se présente vu de haut, qui s'associe souvent à un effet de zoom quand la balle arrive sur le green.

Très réaliste et surtout admirablement peaufiné, *Top Player's Golf* mérite sa qualité de Top.

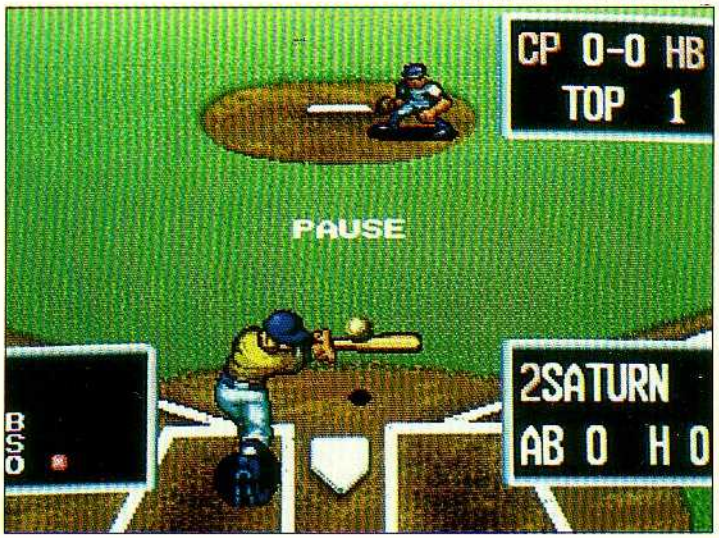
Baseball Stars Professional

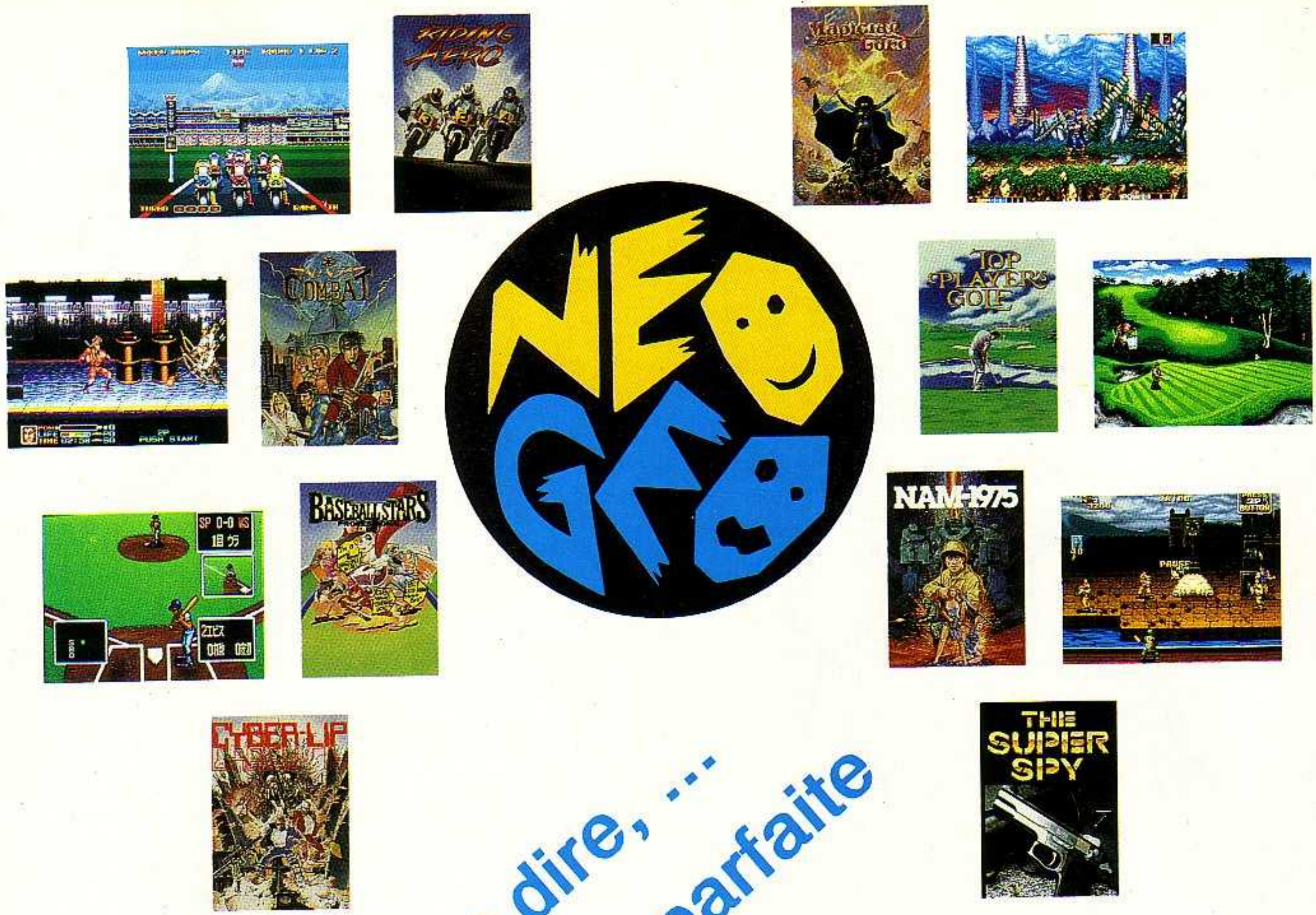
Un speaker fou, de l'action à tout va, des musiques à faire pâlir Bruce Springsteen - tout ça à une cadence d'enfer... Késako, ce truc qui prend les tripes de n'importe quel pékin au quart de tour (ah que !). Un football ? Non... Un basket-ball? Non encore... Un base-ball ? Oui ! Et un vrai délire ! A peine la machine allumée, un générique bourré de zooms vous arrache la tête, puis deux jeunes filles ramènent leur joli mont de Vénus et vous proposent différents modes de jeux : seul, à deux ou contre la console. Avec plus d'une vingtaine d'équipes, parées pour n'importe quel match.

Tout est paramétrable, les joueurs, les équipes, les rotations tactiques à adopter etc. Vous pouvez choisir le mode "Watch" par exemple, qui permet de regarder un match comme à la télé et sélectionner un stade couvert ou non. Sans oublier les palabres des deux speakers qui se prennent la tête à tour de rôle pour vous informer de l'évolution de telle ou telle rencontre. Le meilleur, je vous dis !...

Baseball Stars Professional

Top Player's Golf





N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

SODIPENG : UN CONTE DES MILLE ET UNE CONSOLES

Visite guidée chez le pionnier de la console en France...

A une époque où les consoles commençaient à revenir discrètement au premier plan, face aux irascibles et presque invulnérables micros, le marché se constituait essentiellement de consoles de la génération 8 bits (exemple : la Nes et la Master System). Il est quasiment inutile de préciser à quel type de console on se réfère, le plus simple étant de dire qu'il s'agissait tout bonnement de la première génération de machines qui se consacraient pour 99 % à la micro ludique et pour 1 % aux éducatifs.

C'est en décembre 1988 qu'un petit magasin importa pour la première fois la console Nec PC Engine, machine qui allait faire un véritable carton et révolutionner notre petit monde jusqu'alors si discret...

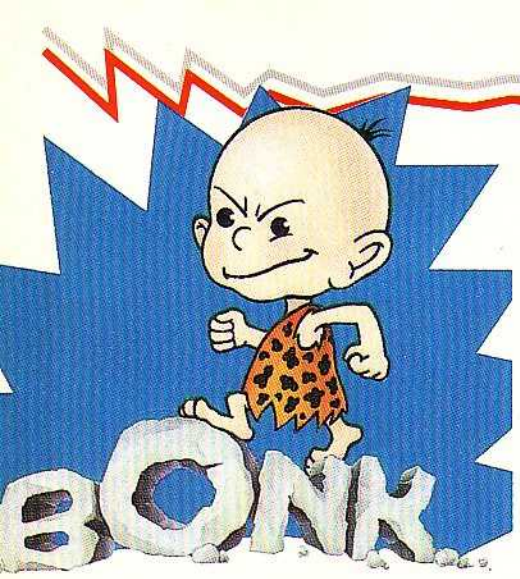
Puissante, petite et surtout inégalée dans son créneau, elle prit très vite son essor. A l'origine de l'affaire, M. **Gilles Breuil**, le seul à croire alors en la Nec. Il s'efforça au cours des mois qui suivirent d'importer le maximum de machines et de softs, afin de satisfaire cette nouvelle clientèle, constituée à vrai dire presque uniquement de fans. Quelques mois après, il était impossible de dissocier la PC Engine du magasin **Shoot Again**.

Cette notoriété réclamait d'être gérée : elle allait l'être par le biais d'une toute nouvelle société d'importation et de distribution - vouée sans nul doute à un très grand avenir, j'ai nommé **Sodipeng**.

SODIPENG DEPUIS SA CREATION

Depuis sa création en novembre 1989, Sodipeng a fait mine de rien un sacré bout de chemin. Pour un certain nombre de personnes et pour la majorité de nos lecteurs assidus, le nom de **Laurent Derennes** n'évoque rien de particulier et pourtant il œuvre dans la profession depuis plusieurs années... C'est tout simplement le fondateur de la société (nous pourrions même dire qu'il est l'instigateur et le boute-en-train des motivations au sein de l'équipe Sodipeng...).

Cette société fut créée de toutes pièces et donc de A jusqu'à Z dans un but bien précis : pouvoir proposer pour la première fois en France une importation rapide - voire immédiate - d'un produit fini et de qualité : la Nec PC Engine. Ledit produit était censé évoluer au Japon, changer de nom et en partie de technologie (modification de carrosserie, son stéréo etc.). Mais nous y revien-



drons plus tard puisque plusieurs brevets furent déposés par Sodipeng pour l'amélioration de la version proposée en France selon la norme Secam.

Evidemment nombre de paramètres interviennent dans ce genre d'opération et les supports utilisés pour la promotion d'un tel produit varient et évoluent en permanence. Dans ce cas précis, la presse spécialisée fut la première concernée et favorisa la diffusion de l'information. Les membres de l'équipe n'hésitaient pas à sacrifier une grande partie de leur vie privée pour assurer la bonne marche de l'affaire : ces efforts connurent très vite la récompense qu'ils méritaient et la FNAC elle-même se mit sur les rangs des clients, sans compter les dizaines de revendeurs qui distribuaient déjà le produit dans la France entière...

Et aujourd'hui la petite société a crû et embelli, rivalisant sans mal avec les importateurs officiels : Sega et Nintendo.

QU'EST-CE QUE SODIPENG ?

Très bonne question ! Sodipeng est comme vous avez pu le constater, importateur et distributeur, sur ce point pas de problème. Mais Sodipeng, c'est avant tout 30 000 consoles vendues fin décembre 90 et environ 110 000 jeux...

Evidemment ces chiffres ont encore évolué depuis et ceci sans tenir compte de la distribution à l'étranger (Belgique, Suisse) qu'effectue la société. Ce premier objectif atteint, elle a pour ambition de tripler le nombre de consoles et de jeux vendus pour l'année 91, ce qui laisse augurer de fort belles perspectives pour la petite Japonaise, sur un marché en plein effervescence.

Sodipeng, c'est aussi des accords de fond signés avec Hudson Soft, qui font d'elle l'importateur officiel du matériel Nec (périphériques et softs). De ce fait, la société a toute latitude quant à la gestion de l'offre et de la demande.

LES REGLES DE L'ART

Le succès de Sodipeng n'est pas dû au hasard. Il se fonde sur des points essentiels que bien d'autres distributeurs devraient prendre en exemple : d'une part, le fait de proposer un matériel parfaitement adapté au marché français (compatibilité) ; d'autre part, de sélectionner judicieusement les meilleurs jeux et accessoires de la gamme PC Engine, puis de les lancer en France en même temps qu'au Japon ; enfin, le fait d'offrir à ses clients, en l'occurrence votre revendeur, un service de qualité à l'image du produit !

Mais tout cela ne constitue que la partie immergée de l'iceberg. Le reste du glaçon géant, qui concerne plus particulièrement le possesseur ou l'acheteur potentiel, bénéficie de la même intelligente activité. Bien évidemment, l'argument de base réside dans la qualité du produit qui, si elle n'est pas à mettre en doute, doit être clamée bien haut. Pour ce faire, Sodipeng, outre l'accueil unanime de la presse, a su mettre en place un environnement riche et subtil, qui permetà tout acquéreur d'être informé à chaque instant de l'évolution du marché : publicités fréquentes, offres alléchantes, prix pratiquement coûtant, Hot Line etc. Le service minitel qui a démarré courant avril jouera également un rôle important dans cette démarche.

UNE EQUIPE MOTIVEE

Un tel engouement, un tel dynamisme ne peuvent être que l'expression d'une équipe soudée et parlant le même langage, celui de la passion. Du service comptabilité à la direction, le même courant passe... Les motivations sont les mêmes, faire de Sodipeng - et par conséquent de Nec - le leader du marché des consoles.

Les objectifs sont-ils vraiment les mêmes pour chacun ? Nous avons interviewé certains membres du team en commençant par **Nathalie**, commerciale et attachée de presse à la fois :

"Votre travail chez Sodipeng vous apporte-t-il quelque chose de plus ?

- Il me permet de voir un autre côté du métier : la promotion.

- Que pensez-vous de l'équipe ?

- Chaque personne, à son niveau, a une part à jouer dans la réussite et la progression de la société et ici tout le monde en est conscient.

- Mais n'est-ce pas parfois trop éprouvant ?

- Evidemment, notre travail demande un peu de concessions, nous n'avons pas vraiment d'horaires et il faut que chacun soit disponible ; mais en échange nous travaillons réellement en équipe."

Mais Nathalie n'est pas la seule à se consacrer corps et âme à la réussite de Sodipeng... **Frédéric**, plus récemment arrivé, s'occupe de la Hot Line et du service minitel :

- Pourquoi avoir choisi ce travail ?

- Ayant toujours aimé relever les défis, j'ai eu envie de rejoindre cette société jeune et dynamique pour renforcer leur équipe au niveau de la connaissance des produits.

- Le service Hot Line dont vous êtes responsable est-il important à l'heure actuelle ?

- Ce qui définit ce service, c'est son accueil chaleureux, sa facilité d'adaptation et sa rapidité à résoudre les

6, Rue d'Aguesseau 92100 Boulogne – Métro: Boulogne – Jean Jaurés Tél: (1) 48 25 39 83
FAX: (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Lundi 14h30–19h00, Mardi au Vendredi 10h30–13h00;14h30–19h00, Samedi 10h30–19h00

SEGA MEGADRIVE

ARCADE POWER STICK	375 F
CONTROL PAD	169 F
AERO BLASTER	375 F
AFTERBURNER II	365 F
AIR DIVER	345 F
ALESTE	*375 F*
ALEX KIDD	295 F
ARROW FLASH	395 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F
ATOMIC ROBOT KID	*345 F*
BATMAN	*249 F*
BATTLE SQUADRON	375 F
BURNING FORCE	375 F
BUSTER DOUGLAS	295 F
COLUMNS	245 F
CRACKDOWN	395 F
CURSE	295 F
CYBERBALL	345 F
DANGEROUS SEED	395 F
DARWIN 4081	295 F
DICK TRACY	375 F
DJ BOY	345 F
DYNAMITE BUKE	*295 F*
ELEMENTAL MASTER	*345 F*
E SWAT	*295 F*
FATMAN	395 F
FINAL ZONE	395 F
FIRE SHARK	375 F
FORGOTTEN WORLD	395 F
GAIARES	*345 F*
GAIN GROUND	395 F
GHOSTBUSTERS	345 F
GHOULS & GHOSTS	395 F
GOLDEN AXE	295 F
GRANADA	395 F
GYNOUG	375 F
HARD DRIVIN'	395 F
HEAVY UNIT	*345 F*
HELLFIRE	395 F
INSECTOR X	395 F
J. MAIDEN FOOTBALL	395 F
JOE MONTANA FOOTBALL	375 F
KA GE KI	395 F
KLAX	395 F
LAST BATTLE	345 F
LAZORDA BASEBALL	450 F
LEYNOS	375 F
MAGICAL BOY	365 F
MICKEY	*249 F*
MOONWALKER	345 F
MYSTIC DEFENDER	395 F
PAT RILEY BASKET	345 F
PHANTASY STAR 2	495 F
PHELIOS	345 F
POPULOUS	375 F
RAMBO III	345 F
RASTAN SAGA 2	365 F
REVENGE OF SHINOBI	365 F
RING SIDE ANGEL	375 F
SHADOW BLASTER	395 F
SHADOW DANCER	249 F
SOBOKAN	395 F
SPACE HARRIER 2	295 F
STRIDER	*345 F*
SUPER HANG ON	345 F
SUPER HYDLIDE	495 F
SUPER THUNDERBLADE	295 F
SUPER MONACO	375 F
SUPER VOLLEY BALL	375 F
SWORD VERMILLON	595 F
TATUJIN	295 F
THUNDER FORCE 2	295 F
THUNDER FORCE 3	*345 F*
TRAMPOLINE TERROR	365 F
WHIP RUSH	345 F
WONDER BOY	395 F
WORLD CUP SOCCER	295 F
ZOOM	245 F
BURAI FIGHTER	**345 F**
CRIME TRAVELLER	**395 F**
DANDO	**395 F**
DARIUS 2	**370 F**
DEATH BY STEEL	**395 F**
DEVIL HUNTER	**395 F**
LAKERS VS CELTIC	**395 F**
MAPPY LAND	**395 F**
MIDNIGHT RESISTANCE	**450 F**
STORMLORD	**395 F**
SUPER AIR WOLF	**450 F**
TARGET EARTH	**395 F**
VALIS III	**450 F**
VERITEX	**395 F**
WRESTLE BALL	**395 F**
WRESLE WAR	**375 F**
ALISIA DRAGON	**N.C**
GYNOUVY	**N.C**
MASTER OF WEAPON	**N.C**
PIT FIGHTER	**N.C**
RAIDEN	**N.C**
SONIC THE EDGE HOOPER	**N.C**
SPIDERMAN	**N.C**
VOLFIEF	**N.C**

WANTED

BATMAN	249 F
MICKEY MOUSE	249 F
SHADOW DANCER	249 F

OFFRE VALABLE DU 1 AU 31 MAI

NEO–GEO

JOYSTICK	395 F
BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBER LIPP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F
RIDING HERO	1 490 F
SUPER SPY	1 490 F
ALPHA MISSION II	N.C
ALIEN	N.C
BASEBALL STAR 2	N.C
BOXING	N.C
GHOST PILOT	N.C
KING OF MONSTERS	N.C
RAGUY	N.C
ROLLER GAMES	N.C
TWIN BEE	N.C

SUPERFAMICOM

PRIX ET DISPONIBILITE
NOUS CONSULTER

ACTAISER
ARTHUR QUEST
BIG RUN
BOMBUZAL
DARIUS TWIN
DISTANT AUGUSTA
DRAGON FLY
FIGHT CLUB
FINAL FIGHT
F ZERO
GADULIN
GRADIUS III
HERO BATTLE 2
JELLY BEAN
LASER
MARIO WORLD
MIDNIGHT RESISTANCE
PAPPERBOY
PILOT WINGS
POPULOUS
PREHISTORIC ISLE
R TYPE 2
SIM CITY
S.PROF.BASEBALL
VIOLENCE FIGHT
YS BOOK III
ZELDA III

EXCLUSIF

Branchez votre NEO–GEO sur une vraie borne d'arcade. Adaptateur compatible aux bornes d'arcade aux normes JAMMA. Vous retrouverez la difficulté de l'arcade en accédant à toutes les options (difficulté, niveau, etc.....) jusque là réservé aux rares possesseursde bornes SNK/MVS.

LYNX

PARE SOLEIL 49 F
APB
BLOCK OUT
CHEKERED FLAG
NFL FOOTBALL
NINJA GAIDEN
RAMPAGE
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER
RYGAR
SCRAPYARD DOG
SHANGAI
XYBOTS
ZARLOR MERCENARY

VERITABLES BORNES D'ARCADE
LES PLUS GRANDES MARQUES CHEZ VOUS
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS NOUS TELEPHONEZ

MEGADRIVE + 2 JEUX 1 290 F

MEGADRIVE + 4 JEUX 1 690 F

NEO–GEO + CYBER LIP 4 290 F

P.C G.T + 1 JEU 2 490 F

GAME GEAR + 1 JEU 1 490 F

LYNX + 1 JEU 990 F

SUPER FAMICOM PRIX ET DISPONIBILITE N.C

EXCLUSIF SUPERFAMICOM
LES COULEURS NTSC SUR VOTRE TV PAL / SECAM
CORRECTEUR DE COULEUR
399 F

BRANCHEZ VOTRE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD
ADAPTATEUR 249 F

CABLE PERITEL MEGADRIVE 150 F
ALIMENTE 12 V 199 F

ECHANGES
CHANGER DE JEU MEGADRIVE ET N.E.C POUR 100 F
PAR V.P.C 120 F

LES ENVOIS EN V.P.C SONT EFFECTUES PAR COLISSIMO LIVRAISON SOUS 48 H DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM ..... N ..... RUE .....
CODE POSTAL ..... VILLE ..... TEL .....

Désignation	*Quantité*	*Prix*	*Montant*

Port: Jeux, 20 F – Console, 70 F – C.R., N.C **Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area**

divers problèmes de la clientèle..."

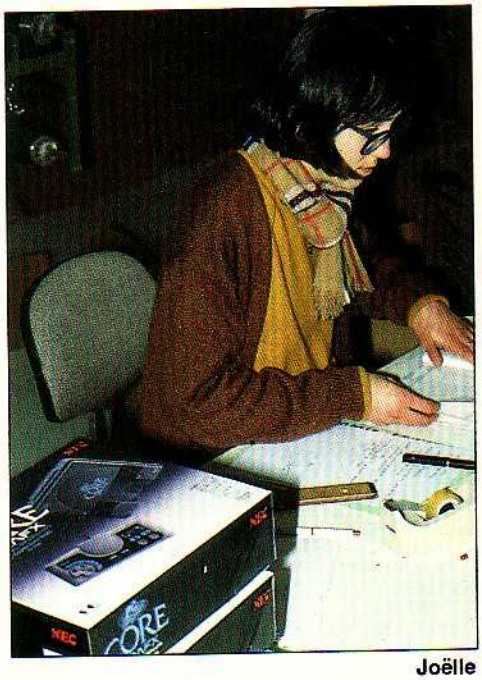
Le service promotion compte encore bien d'autres personnes ! La nouvelle politique de Sodipeng les a amenées à changer de fonction. Depuis peu, **Myriam** et **Emmanuelle** (toute fraîche émoulue), les attachées commerciales, effectuent de nombreux déplacements dans toute la France, en prospectant chez de nombreux revendeurs afin de promouvoir au mieux chacun des nouveaux produits disponibles (au Japon) et distribués par la boîte.

Isabelle Le Gal -, la directrice commerciale - s'occupe principalement de la promo auprès des grands groupes de distribution.

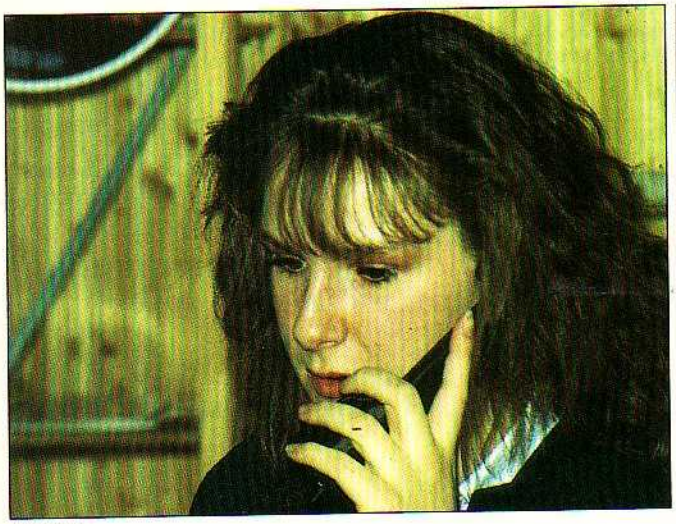
Outre les indispensables relations publiques, la roue du carrosse ne saurait tourner sans un axe particulièrement solide. Et interroger Laurent Derennes sur ses propres motivations relève de l'exploit. Nathalie ne nous a pas caché à ce sujet que Laurent se présente comme quelqu'un de très discret, qui parle peu souvent de lui. Mais comme nous vous le disions au début de ce dossier, il est le principal instigateur de l'esprit qui règne au sein de l'équipe, de par sa position, bien sûr, mais aussi pour sa façon de diriger les gens.

De service en service on retrouve cette même inspiration, que ce soit aux services des relations publiques et commerciales, à la direction, sur la Hot Line et à la comptabilité, avec la charmante **Joëlle**... Ils sont jeunes, dynamiques, enthousiastes et sont bien décidés à se battre pour grandir et pourquoi pas ?... devenir les meilleurs. Seul l'avenir nous éclairera et je peux vous dire que nous reparlerons d'eux !

Samouraï Micro

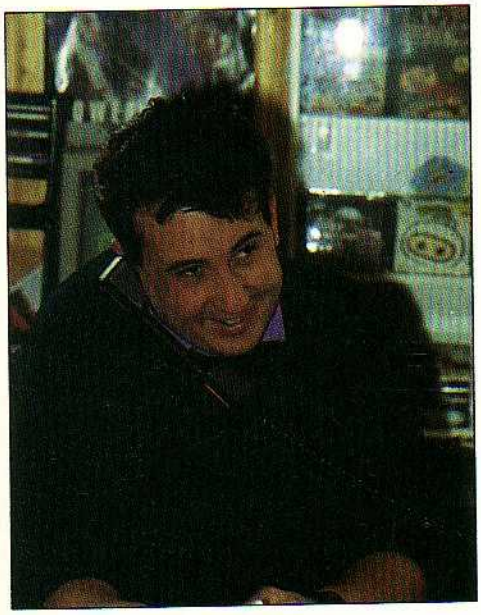


Joëlle



Myriam

Isabelle Le Gal



Fred

Nathalie

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs

CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

DISPONIBLE SUR CORE GRAFX

POPULOUS

"JAMAIS UN JEU N'A ATTEINT UNE SI GRANDE PERFECTION..."

"Bref, une adaptation de qualité qui brillera longtemps au firmament des oeuvres de qualité!.."
Sylvain MICRONEWS

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

TOPS & SOFTS CONSOLES

DUCK TALES

Des canards bien partis dans une course à l'échalote (moi je les préfère façon vallée d'Auge). Pour eux, l'argent n'a pourtant pas d'odeur !

Chacun son tour - hein ! Le mois dernier, c'est toi qui t'es chargé de tester en partie la version Game Boy, alors ce mois-ci Momo, JE m'en charge et tire-toi de là que je m'y mette. Non mais - ce type, dès qu'il y a de la cartouche Capcom dans l'air, devient complètement hystérique !

Cette version Nes séduira tout le monde, surtout quand on sait qu'elle met en scène des personnages de Walt Disney, avec toutes les difficultés que cela comporte. Car bonjour le droit de regard des industries Disney, qui ne manquent jamais de formuler les plus hautes exigences en matière d'adaptations...

Parti à la recherche de cinq fabuleux trésors, Onc' Picsou - toujours en proie à sa pingrerie légendaire - décide d'embarquer (le vieil emmerdeur) les membres de sa famille dans des galères pas possibles. Pour une fois, Donald n'est pas mis à contribution, seuls ses petites pestes de neveux (Riri, Fifi et Loulou) et sa pauvre nièce Zaza auront à supporter les caprices de l'ansérídé milliardaire durant un long périple.

Seulement voilà : qui dit trésors dit embûches et je ne vous énumérerai pas le nombre d'obstacles que nos amis risquent de rencontrer, une page entière de Micro News (ou cent pages des concurrents) n'y suffirait pas... Bref de l'aventure/arcade à gogo ! Présenté sous les espèces d'un jeu de plate-forme, *Duck Tales* honore la griffe Capcom sans faire dans l'abstrus et la complexité :

Onc' Picsou doit récupérer (en traversant quatre pays et en s'introduisant parfois dans des lieux assez louches) des indices et des messages qui lui permettront de progresser dans sa quête.

Mais la messe n'est pas dite. Au hasard des traver-

TOP MICRO NEWS SUPERTOP

TOP MICRO NEWS TOP

EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.

ses, il se retrouvera à certains moments séparé de ses acolytes. Eh oui, les poulets ne tombent pas rôtis et déjà farcis de la voûte céleste ! Cela ne va pas décourager notre insatiable Harpagon... Armé de sa canne qui à l'occasion se transforme en un puissant ressort, il part bille en tête et se lance frénétiquement dans la collecte de gâteaux, de diamants et de clés. Chaque objet possède une fonction particulière et par exemple la clé ramassée en Transylvanie dans l'un des coffres que renferme le château, ouvre l'accès aux mines africaines and so on, and so on...

Réalisation somptueuse aux graphismes variés, *Duck Tales* se présente comme une petite merveille de jouabilité, bénéficiant de l'aura Capcom. Mais le meilleur trip de cette aventure canardesque, on le doit aux musiques, qui interdiront à vos portugaises de se refermer bêtement comme des huîtres.

Cartouche Capcom pour la console Nintendo Nes. S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO
VENTE ET ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT CONTRE ☐ REMBOURS. (+30F)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS

299 F
ALEX KIDD
RAMBO 3
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

349 F
BASEBALL
BASKETBALL
COLUMNS
CYBERBALL
E SWAT
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE
HERZOG SWEI
LAST BATTLE
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TECHNOCOP
THUNDER FORCE 2
TRUXTON

449 F
BATTLE SQUADRON
BUDOKAN
GHOULS & GHOSTS
GOLF
POPULOUS
SUPER MONACO GP

599 F
PHANTASY STAR II
SWORD OF VERMILLON

8 BITS

285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
RASTAN
SCRAMBLE SPIRITS
WANTED
WORLD GAMES

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT
BATTLE OUT UN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
FIRE AND FORGET 2
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3

NOUVEAUTES 8 BITS

329 F
COLUMNS
ESWAT
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GHOULS & GHOSTS
MICKEY MOUSE
MOONWALKER
PARLOUR GAMES
SHINOBI 2
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
ULTIMA 4
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
ALPHA MISSION
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
KING NEPTUNE
LIFE FORCE
MASTER CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
P'RAKIKUS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBODEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TEENAGE MUTAN TURTLES
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
BATMAN
LEGEND DE ZEIDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

299 F
BEACH VOLEY
LODE RUNNER
XEVIOUS

349 F
AFTER BURNER 2
BOMBER MAN
CHAMP. WRESTLER
DEVIL CRUSH
DIE HERO
DOWN LOAD
F-1 CIRCUS
FINAL BLASTER
FORMATION SOCCER
GONOCA SPEED
HELI EXPLORER
KLAX
MOMO SHOW
NINJA SPIRIT
OPERATION WOLF
OUT RUN
PC KID
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
SUPER VOLLEY BALL
THUNDERBLADE
WORLD COURT TENNIS
ZIPANG

399 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
NEW ZEALAND STORY
P 47
R-TYPE
SIDE ARMS
SG DARIUS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

NOUVEAUTES
AERO BLASTER
CRAZY CAR
FINAL MATCH TEN
HURRICANE
JACKY CHAN
SPINDAIR
VIOLENT SOLDIER

GAME BOY... NOUS CONSULTER

POPULOUS

Faut qu'ça grouille, cornegidouille ! Et que ça balaie tout sur son passage. Populeusement vôtre...

Dernière et ultime conversion de *Populous* sur console, (mégaproduction qui existe déjà sur Amiga, ST, PC, FM-Town, Mega Drive et Super Famicom - voyez comme la liste est longue), ce produit des soins industrieux d'Hudson Soft ne fait pas injure à ses aînés.

Le thème n'a évidemment pas changé : la Terre subit de terribles ravages, infligés par une horde de nervis à la solde du démon. Un dieu tout-puissant (qui vous ressemble trait pour trait - c'est bizarre !) détient le droit de vie ou de mort sur ses fidèles et doit les aider dans leur croisade de libération. Réflexes, bonne maîtrise des icônes et un gros brin d'ingéniosité favoriseront la victoire sur les insolentes âmes damnées. Quand le joueur dispose d'un nombre de pouvoirs suffisamment élevé, il peut à sa guise déchaîner sur les territoires occupés des ouragans, des éruptions volcaniques, des tremblements de terre et autres cataclysmes... naturels, qui entraîneront la déroute des sicaires de l'Infâme.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●

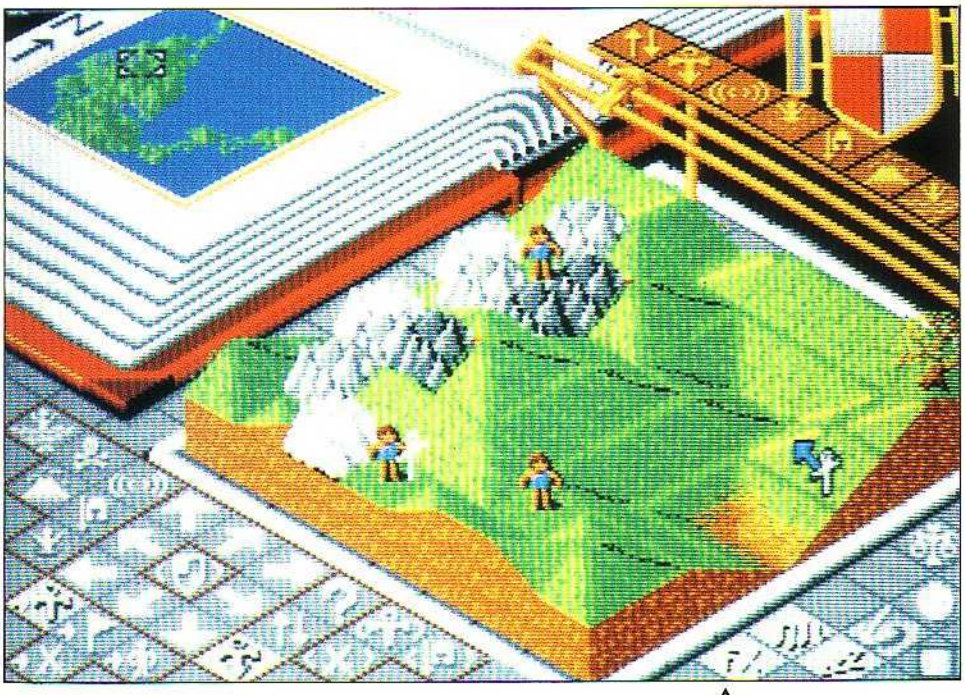
Cette mouture Nec se rapproche énormément de la version Amiga (la première disponible dans le commerce), elle dispose du même type d'icônes, et de configurations semblables. On ne peut cependant jouer à deux en connectant deux consoles, comme sur l'Amiga.

Autre petit reproche : un scrolling des plus étranges... En fait, le passage d'une image à l'autre s'exécute par l'intermédiaire d'un balayage écran. Késako ! Pourquoi avoir utilisé cette technique ? Seul Hudson le sait...

A noter en sus une petite chose fort intéressante : la carte, plus épaisse, comporte une SRAM qui permet de sauvegarder à tout moment la partie. Bref, une adaptation qui brillera longtemps au firmament des œuvres de qualité.

Que demande le peuple...

Carte Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

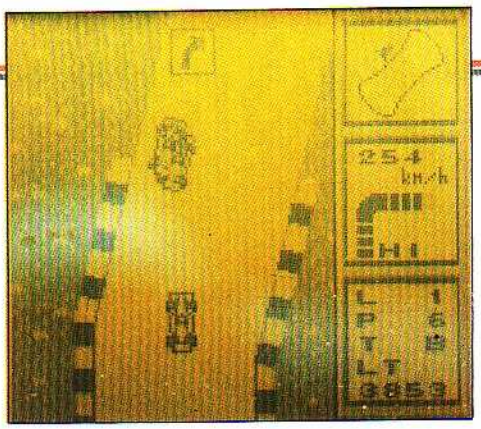


ULTRAMAN

Depuis la création de *Spectreman* en 1977 au Japon - nos pauvres et jeunes homologues nippons doivent supporter une horde invraisemblable de "supermachins" - Ultraman a été le plus célèbre d'entre eux.. Aujourd'hui les : X-Or, Bioman et autres justiciers maniaques ne lui arrivent toujours pas à la cheville et si Bandai s'est décidé à en faire un jeu, ce n'est pas pour des prunes. A

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

F1-SPIRIT



L'ankylose vous guette, comme celle qui a terrassé Ayrton Senna après la fin du Grand Prix du Brésil, avec cette simulation super de F1...

Et hop, encore un hit Konami sur Game Boy ! Après *Nemesis*, *Twin Bee*, *Castlevania*, cette fabuleuse société récidive avec *F1- Spirit*. Les MSXiens connaissaient ce soft depuis très, très longtemps... Cette course de voitures offrait alors une diversité intéressante de parcours et de musiques d'une qualité encore aujourd'hui rarement atteinte. Le jeu est vu de dessus - la voiture restant stable - et la route défile en un scrolling multi-directionnel. La version MSX se révélait déjà parfaite : la version Game Boy touche à l'exceptionnel.

Après une petite démo à la musique époustouflante (la grande spécialité de Konami) vous êtes invité à entrer votre nom (en caractères japonais si vous le désirez...) puis à choisir le type de course à disputer. En choisissant "Test Run"', essayez un des nombreux circuits proposés ou bien grâce au mode "Spot Entry", qualifiez-vous en bonne position sur la grille de départ. Si vous désirez commencer tout de suite par la compétition, "Full Entry" propose donc la phase de qualification puis la course en elle-même et ce sur tous les circuits du championnat du monde.

Viennent ensuite le choix du niveau avec pour le plus accessible la Formule 3, puis la Formule 3000 et enfin le must : la Formule 1. Vous pourrez de plus customiser votre voiture en optant pour une gomme plus ou moins tendre, un moteur plus puissant, une boîte de vitesses automatique ou manuelle etc.

Un gameplay tout simplement fantastique, des scrollings hyperfluides et les musiques exceptionnelles vous placeront dans la cagoule de l'incorrigible Mansell, de l'artiste Senna ou du professeur Prost (de toute façon, agissez comme bon vous semble, c'est vous qui trônez derrière le volant). Bravo encore à Konami pour ce chef-d'oeuvre et maman, si tu m'écoutes, pense à ce jeu pour mon anniversaire.

Cartouche Konami pour la console portable Nintendo Game Boy.

F.M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

l'époque de sa sortie sous forme de figurine, il fut aussi le jouet le plus vendu au Japon - succès oblige. Alors voir la trombinette de ce "pseudo-super-héros" sur la Super Famicom éveille un enthousiasme des plus loufoques.

Mais au diable les moqueries, on est là pour s'éclater un bon coup et rien de tel qu'une partie d'*Ultraman* pour se stimuler les zygomatiques.

Mais ne vous y trompez pas , il ne s'agit pas d'une parodie comme *SD Great Battle*, en dépit du fait que ça se présente comme un un beat'em up, ça reste des plus sérieux. Incarnant le héros sans peur et sans reproche venu de la nébuleuse M78 pour défendre les humains, le joueur doit livrer de multiples combats à mains nues contre de terribles monstres - pastiches parodiques des créatures du cinéma japonais des années 70. Bien évidemment, Ultraman possède de nombreux pouvoirs, comme celui de gagner en taille à tout moment afin de se mettre au niveau d'adversaires plus effrayants les uns que les autres. Mais c'est essentiellement un lutteur et les coups de poing, coups de pied, saltos ainsi que les prises constituent ses armes favorites. Le principe est simple, à chaque stage notre héros affronte un vilain pas beau et s'il parvient à le terrasser, il passera au niveau suivant et ce après neuf combats infernaux,qui le mèneront vers le maître des sales bestioles : le big boss !

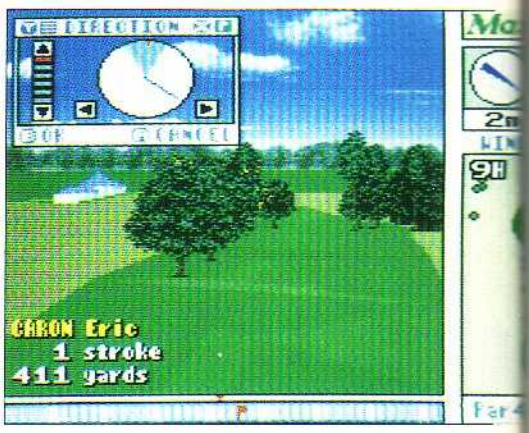
Particulièrement bien réalisé en ce qui concerne l'animation, ce beat'em reste très sympa à jouer. Tous les coups (une fois qu'ils ont été mémorisés par le joueur) répondent au quart de poil et on a vite fait de mettre à terre le crétin en face de soi.

Mais pour accomplir cet exploit, il vous faudra trouver l'astuce car même quand son niveau d'énergie arrivera au plus bas, le monstre continuera de se battre - tout ça sur des musiques délirantes à souhait (à noter que le jeu comporte pas moins de 67 sons digitalisés, en plus des musiques). A vous de trouver le talon d'Achille et sa canette de bière.

Cartouche Bandaï pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.

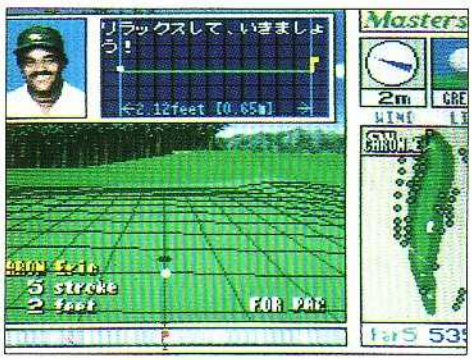
MASTERS AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB



Ian Woosnam vient de gagner le 55ème Masters à Augusta. Faites-en autant sur la Super Famicom !

Voici enfin cette simulation attendue de tous, la première à être assistée par un coprocesseur externe à la console - le Polysis -, qui permet d'augmenter la vitesse de calculs des paysages en vectoriel (ils s'affichent en moins d'une seconde).

Le joueur peut effectuer une rotation de 360 degrés, ce qui nous laissait supposer que le coprocesseur mettrait un temps infini à l'exécuter. Pas du tout ! Une seconde encore, et quel que soit l'angle - plus rapide que Ian Woosnam en personne... De fait, il va se révéler essentiel de bien approfondir toutes les fonctions de la machine et d'analyser les données fournies par le soft pour apprécier les réelles qualités de *Masters Augusta...*, aussi difficultueux que le parcours où s'affrontaient il y a peu les meilleurs joueurs de golf du monde. On s'attendait à la rédaction que tous les déplacements se passent en temps réel, chose tout à fait possible lorsqu'on voit déjà à quelle vitesse la Mega Drive calcule les vectoriels dans PGA Tour Golf mais là, petite lacune... Remarquez, dans ce dernier il n'est pas possible (sauf erreur de ma part) d'accomplir une rotation sur soi-même.

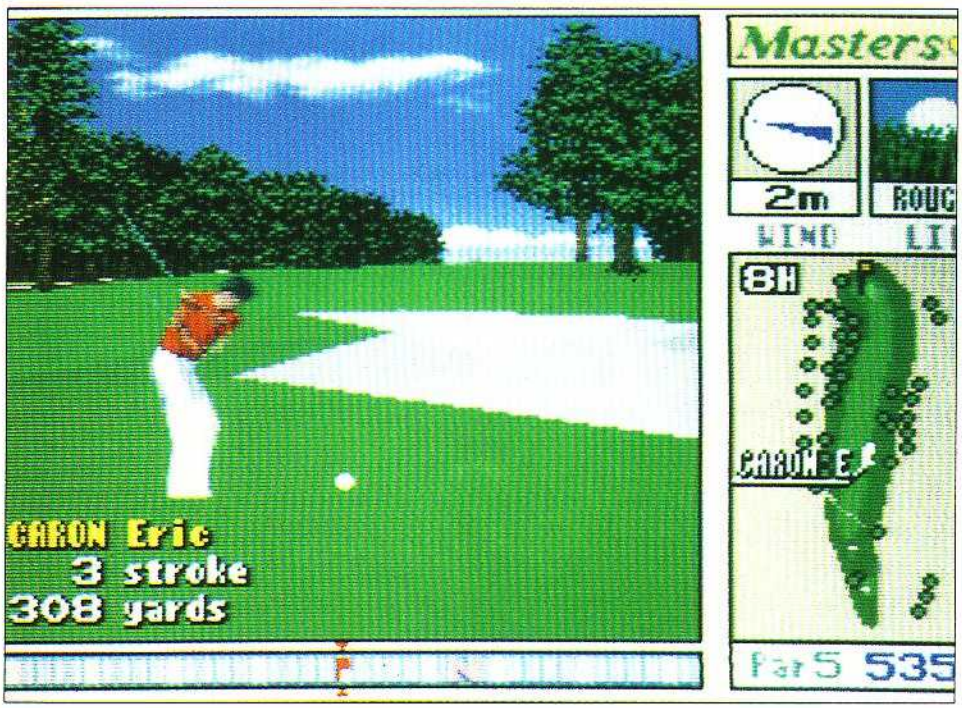


On peut golfer à dix simultanément, selon différents modes : Tournament, Practice, Expert Rotation etc., chacun d'eux offrant aux Jose Maria Olazabal, Sandy Lyle et autres Severiano Ballesteros du pixel, tout un tas de parcours, en fonction de leurs niveaux respectifs. Rien n'est laissé au hasard et les données dont le champion peut avoir besoin figurent à l'écran : distance du parcours, force et direction du vent, distance qui reste entre le trou le la balle, angle de tir, choix des clubs etc.. A tout moment, le compétiteur bénéficie, s'il le veut, d'une estimation chiffrée se rapportant aux dénivellations et au relief du terrain. Mais cet ensemble ne représente même pas la moitié des options disponibles et la finesse de putting ne vous viendra qu'après bien des balles perdues dans les lacs ou les bunkers (évitez surtout le back-swing étriqué, avec le corps tout arraché vers l'intérieur...) Cela d'autant plus que les vingt pages et des poussières de la documentation causent nippon !

Le côté pratique n'a pas été oublié, et pour bien faire, T & E Soft inclut dans sa cartouche une SRAM pour les sauvegardes et un sacré paquet de digits pour les heureux veinards qui arriveront à terminer sous le par en disputant un play-off. Graphismes, animation et son suivent le mouvement ; seule ombre au tableau, le prix - 745 F...

Cartouche T & E Soft pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

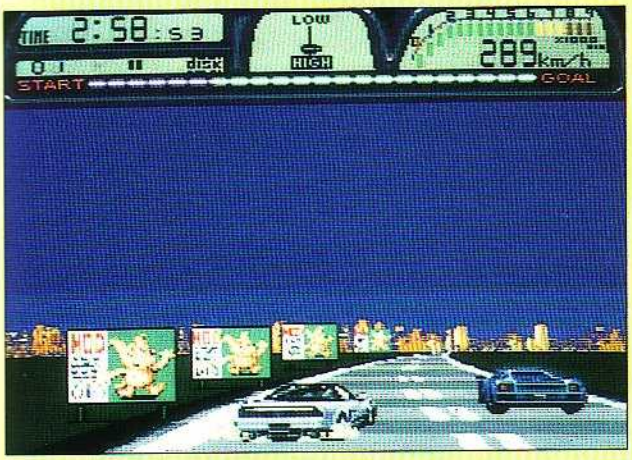
ROAD SPIRITS

Avec la recrudescence de softs sur CD, les possesseurs de CD-ROM commençaient à danser une gigue endiablée. Etaient annoncés pas moins d'une dizaine de titres... Mais comme sur toutes les machines, des nanars navedus ont pointé leur oreille coupée. *Road Spirits* se situe dans l'entre-deux.

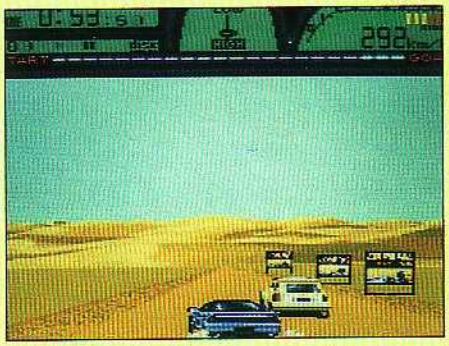
Au volant d'une puissante voiture, paramétrable à souhait, le Carlos Sainz moyen doit disputer des courses à travers le monde dans tous les pays qui possèdent une solide tradition en matière de rallye automobile. Dans des paysages changeant au gré des états souverains, l'accro du volant tourmenté pourra satisfaire sa passion aux commandes d'une Renault 5 Turbo, d'une Lamborghini - voire d'une Ferrari -, et même (c'est ce qu'il y a de plus étonnant), d'une 2CV Citroën se propulsant à la vitesse de 200-250 kilomètres à l'heure.

Hélas, la trop grande sobriété des décors et des animations ne suffit guère à motiver le joueur. Seules les musiques relèvent un tantinet le niveau de l'ensemble... On va finir par croire à l'agréable médiocrité de tout ce que fait Pac In Video : ça ne méritait vraiment pas de figurer sur CD... Dommage, et au suivant !

CD Pac In Video (vu et disponible chez Shoot Again) pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**



INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●



JOE MONTANA FOOTBALL

Petit dernier dans le domaine des simulations fondées sur le football américain, *Joe Montana* vient après la bataille renforcer le vent de folie venu des States décoiffer les petits Frenchies.

C'est de surcroît le troisième soft à être converti ce mois-ci pour la Master System - qui décidément ne lâche pas le morcif comme son homologue et concurrente la Nes. Mais la Master une fois de plus reste la Master, et quelques différences font pécher cette version par rapport à celle de la Mega Drive. Le scrolling a un déroulement horizontal sur la 8 bits au lieu d'un vertical, et la digitalisation se signale par son absence (là pas de reproche - il ne faut pas trop en demander).

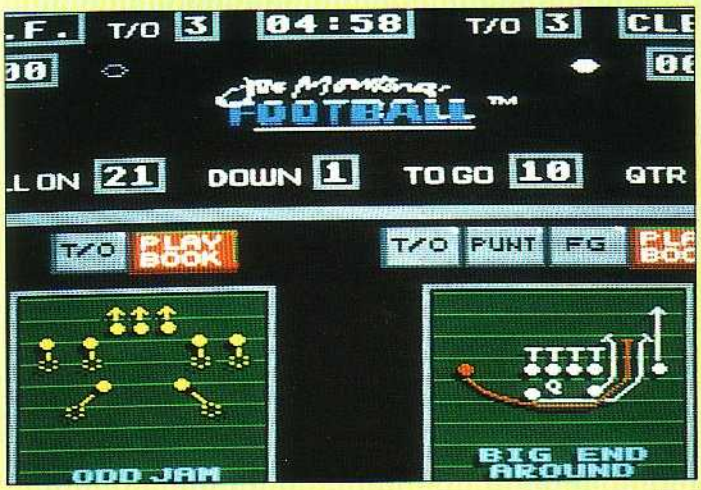
Attention, nous n'effectuons pas un comparatif de dénigrement (les deux bécanes ne tirent pas dans la même catégorie) ; nous nous contentons d'indiquer les variations qui existent d'une console à l'autre en n'oubliant pas l'écart de génération...

On peut faire son choix entre plusieurs équipes et un nombre intéressant de techniques d'attaque ou de défense, en fonction de l'équipe adverse. Et changer à tout moment de combinaison afin de progresser de la manière la plus satisfaisante dans la conquête des 10 yards - à vous donc de prouver vos capacités de quarterback !

D'un point de vue strictement personnel, je préfère cette version, plus jouable et dotée d'une vue d'ensemble propice à l'analyse tactique. Mais ça peut se discuter... Chargez et feintez !

Cartouche Sega (disponible chez Shoot Again) pour la console Master System. **S.A.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●



SHOOT AGAIN LA RÉFÉRENCE

MOONWALKER

La petite mort avec Jackson : petite secousse à la rescousse ! Et ça s'trémousse, et Ça s'trémousse...

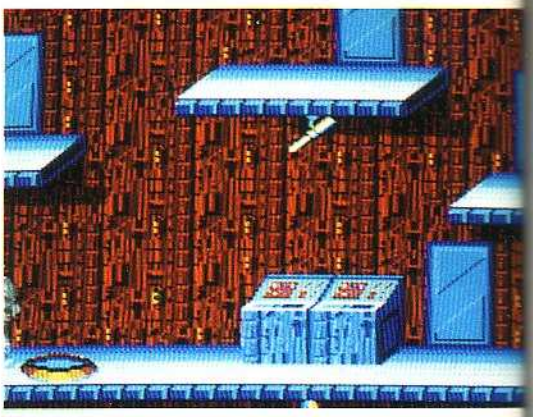
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Bande de petits veinards, ce n'était pas la peine de vous impatienter, le voilà sur la Master System, votre Michael Jackson... Certes plus petit mais... bien là ! Alors pourquoi stresser ?.
Testé au mois de décembre pour la Mega Drive dans Micro News (n°42), *Moonwalker* n'a pas changé de finalité. Dans un monde semi-imaginaire (normal) et tout aussi corrompu que celui des grandes villes américaines des années 30, le flambant danseur au mignon faciès de renard devra, suivant le rythme de chorégraphies mythiques et au cœur de lieux plus glauques les uns que les autres, retrouver de pauvres nymphettes prisonnières des hommes aux mains baladeuses de Mister Big...

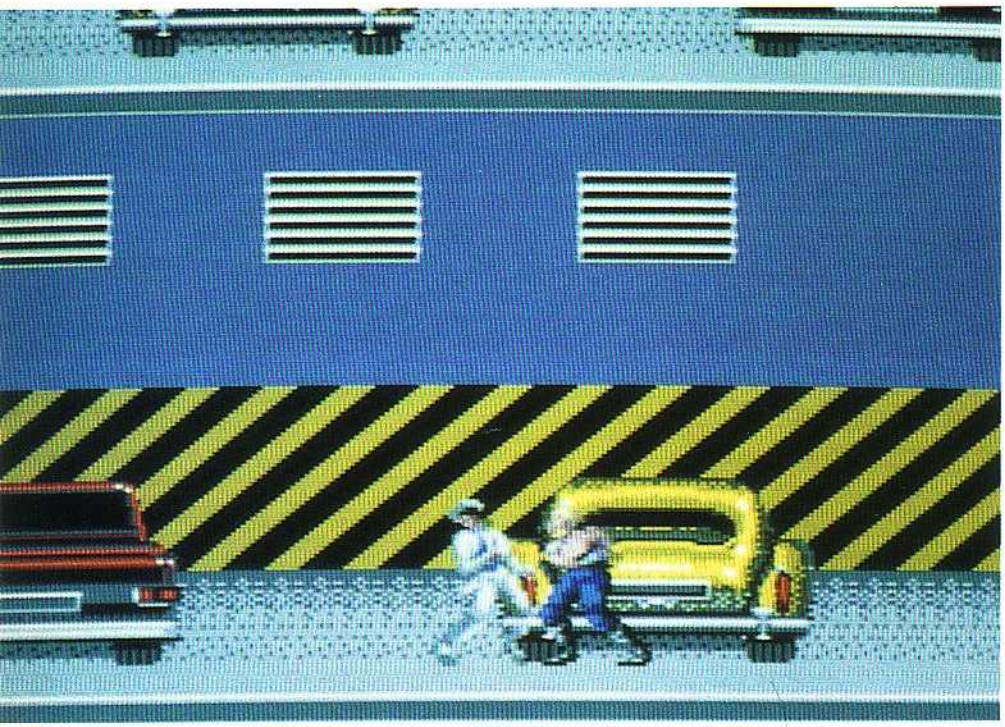
Dans une course contre la montre sur fond de *Smooth Criminal* (et de bien d'autres airs connus... de tous ses fans), l'antipodiste international au bassin plus souple que l'échine de Pascal Sevran quand il fait sa cour aux puissants (d'ailleurs, ils sont faits pour s'entendre, ces deux-là, Jumping Jackson n'est-il pas en quelque sorte le Tintin blanc ?) s'agitera comme une vieille puce pour déjouer les pièges tendus par l'immonde racaille.

Une fois toutes les pisseuses libérées, le joueur affrontera les sbires du boss avant de pouvoir passer au stage suivant (à noter : le jeu en comporte cinq). Les programmeurs, dans le souci que cette version se rapproche le plus possible de celle qui existe sur 6 bits, ont misé davantage sur les musiques et les animations que sur les graphismes. Résultat garanti... Précipitez-vous !



Cartouche Sega (vue et disponible chez Shoot Again) pour la console Sega Master System.

S.A.



R-TYPE

Le type même d'errance et de shoot'em up qui vous porte aux nues !

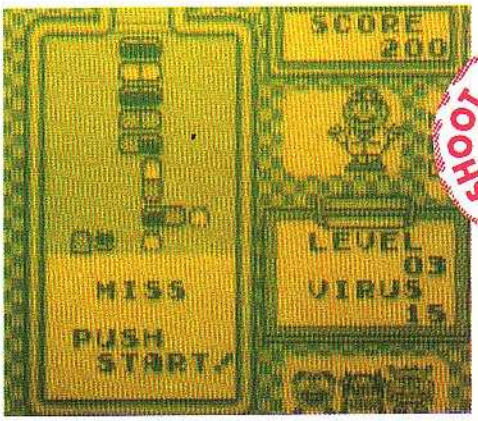
IREM, le créateur de ce chef-d'œuvre, possède une excellente réputation en matière d'adaptations sur les consoles. Suffit de jeter un coup d'œil aux moutures de la console Nec pour en être convaincu... Si vous avez terminé avec succès *Nemesis* et *Burai Fighter*, *R-Type* vous tend les bras ! L'ensemble touche à la perfection... Certes, il man-

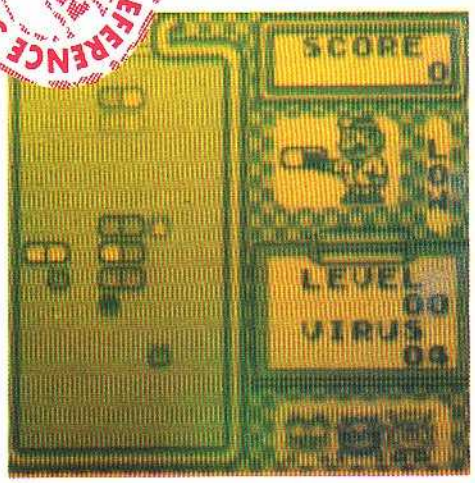
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

Dr MARIO

Salade russe de virus pour le ténor de la biologie et ses champignons mignons.





Je poussai un cri d'allégresse lorsque j'appris la sortie de ce nouveau titre. Le sympathique Mario is back pour de nouvelles "zaventures" mais apparemment, il a changé de profession...

Du maçon que nous connaissions (comme c'est beau le français...) il ne reste que la petite taille et la bouille mimi. Nous retrouvons Mario en blouse blanche, devenu biologiste au royaume des champignons !

Alors qu'il reprenait sagement son travail, une infirmière (blonde, mignonne et d'une exquise qualité de chair - et puis quoi, je peux vous dire son prénom : Marie-Aude) accourt, affolée - un flacon ouvert entre les mains... Une expérience malheureuse a provoqué le développement d'un virus et il va falloir enrayer sa prolifération. Heureusement Mario, qui a du chou dans la racine et de la pastille dans le citron, détient la solution du problème : la synthèse d'une nouvelle vitamine. Ça ne lui pose aucun problème et il ne lui reste plus qu'à tester l'efficacité du médicament. Vous intervenez à cet instant précis ; ne croyez pas que le tout consistera en une quête sempiternelle, à la recherche de virus cachés dans d'interminables niveaux se déroulant selon un scrolling horizontal ! *Dr Mario* se présente tout bonne-ment comme un mélange de *Tetris* et de *Columns*.

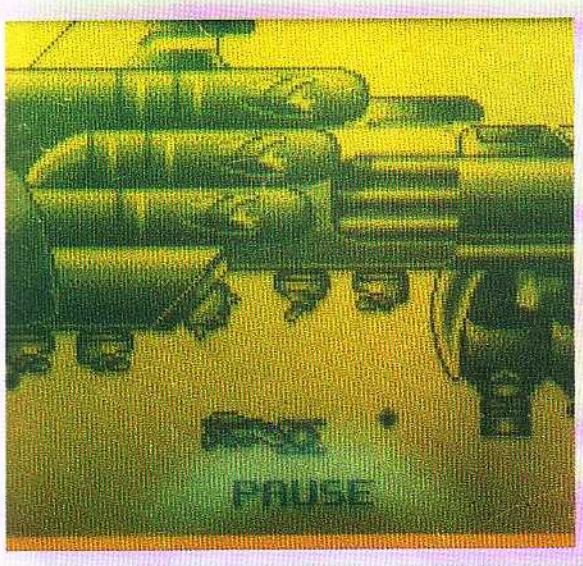
J'en vois qui sont déçus (en fait vous aviez déjà jeté un coup d'œil à la photo et vous aviez tout compris avant de me lire...), à tort car cette cartouche vous prendra la tête et vous les hachera menu. Plus ignoble tu meurs (d'une congestion cérébrale, bien sûr). Il suffit (oh la belle clause de style), pour parvenir au bout de ses peines, d'aligner au moins quatre gélules de la même couleur que la saleté à éliminer.

Evidemment, l'écran se révèlera bientôt saturé et votre tension artérielle en prendra un sacré coup. Très classique dans sa réalisation et dans son principe, *Docteur Mario* passionnera particulièrement les enragés de *Tetris*...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

Cartouche Nintendo pour la console portable Game Boy. F.M.



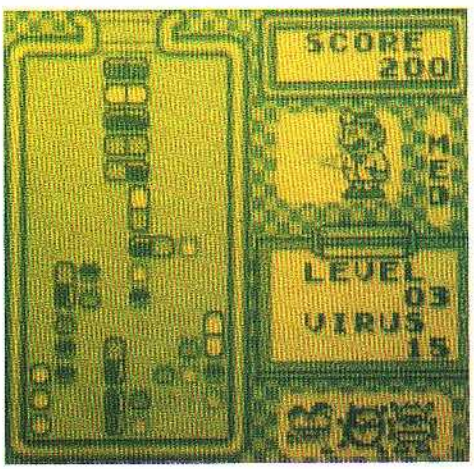
que deux niveaux par rapport à l'original mais la capacité d'une cartouche Game Boy n'est pas illimitée (loin s'en faut !). Vous retrouverez quand même avec bonheur le cercle d'ennemis du premier niveau, le gigantesque vaisseau du troisième et tous les détails qui ont fait de ce jeu un hit absolu. A vous d'envoyer un module tirer sur les ennemis, d'acquérir des armes hyperpuissantes, de slalomer entre les murs du quatrième niveau (le fil rouge de la bête à mon avis), de détruire les fantastiques monstres de fin de stage... et enfin d'atteindre le but - la grosse bébête qui envoie ses sbires vous anéantir avec délectation.

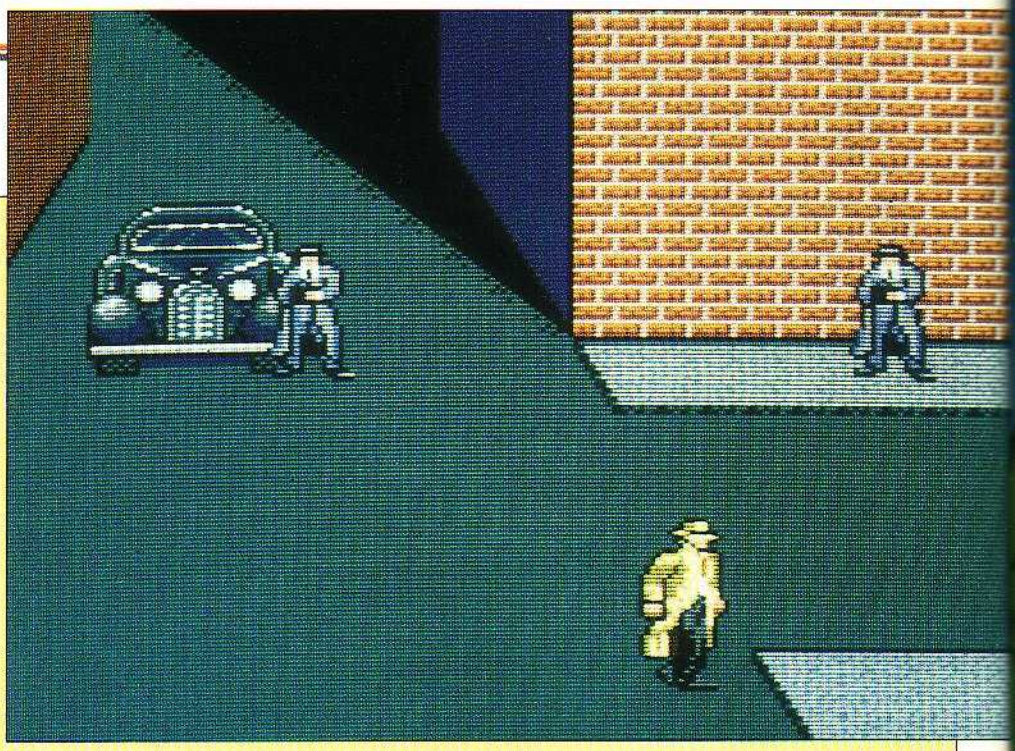
Animation parfaite : pas un ralentissement, pas de clignotement intempestif des sprites et un scrolling d'une douceur exemplaire... Les graphismes, malgré la baisse de résolution et le nombre de teintes beaucoup plus faible en regard de la machine d'arcade, font dans la voix de leur maître. Et on retrouve avec plaisir les musiques originales de chaque niveau (un conseil : écoutez celles de la version Amiga, vous m'en direz des nouvelles...). A noter enfin que les bruitages, au moment du décompte des points, se révèlent particulièrement stressants - débranchez votre casque impérativement.

R-Type ? Le shoot'em up du moment sur Game Boy en attendant *Parodius* de Konami (souvenirs, souvenirs pour la peau des MSXiens...). Go ahead !

Cartouche IREM pour la console portable Game Boy.

F.M.

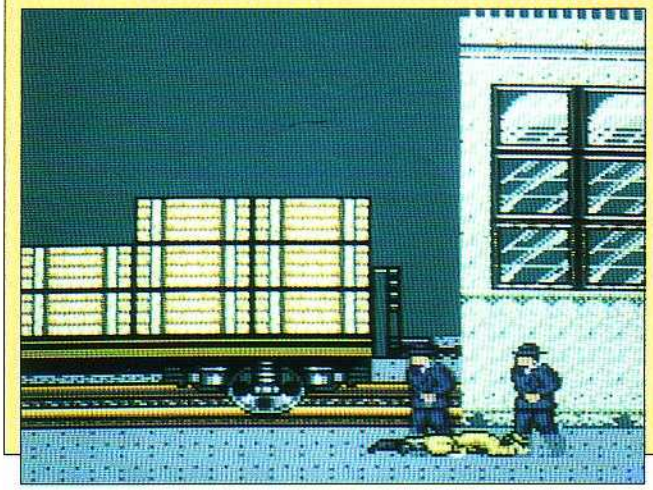




DICK TRACY

On reprend les mêmes et on remet ça... Sorti le mois dernier sur Mega Drive japonaise (et européenne), testé dans Micro News n° 46, *Dick Tracy* reprend les principales scènes du film ! A l'époque de la Prohibition - où les gangs nageaient dans une mer de whisky et d'embrouilles, surgit un homme dénommé Dick Tracy (ah que la musique... de générique) !

Impitoyable envers les truands et méprisant à l'égard de ceux qui s'estiment ses supérieurs, notre héros propre sur lui de l'occiput aux arpions devra jouer de la mitraillette, du revolver et des poings, dans



la seule intention de venir à bout de la racaille qui arpente sans relâche les quartiers chauds de Chicago. Défenseur de la veuve et de l'orphelin, il devra en l'espace de six stages (divisés eux-mêmes en trois parties) mener une campagne de prophylaxie active. Affrontements à poings fermés, poursuites acharnées en voiture, fusillades à tire-larigot constitueront le pain quotidien du justicier au faciès de samouraï.

Moins flashante que la version 16 bits, cette mouture comporte de plaisants aspects, malgré un manque de puissance évident. Mais peu importe, sur 8 bits quand y'a pas de gêne, y'a pas de plaisir...

Cartouche Sega (vue et disponible chez Shoot Again) pour la console Sega Master System.

S.A.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

TITAN

Et ça va pisser très fort après un week-end du 1er avril passé sans encombre ! Ne voilà-t-il pas que *Titan* (casse-briques multi-directionnel qui avait fait merveille sur les micros 8 bits comme l'Amstrad CPC) se voit aujourd'hui adapté par Naxat Soft pour Titus, sur la console Nec. Nous avons donc bien affaire au premier jeu de fabrication hexagonale sur cette bécane qui fait partie - si nous ne nous abusons pas - de la génération des 16 bits.

Jusque-là pas de problème, mais lorsqu'on commence à tâter le terrain pour savoir de quoi la France est capable malgré une mesquinerie qui semble congénitale chez certains depuis les horreurs de la Révolution, on tombe sur un clone abject tout droit issu de laboratoires où sévissent les monstrueux émules du docteur Moreau.

Une relative coprophilie semble avoir présidé à l'adaptation (?) du soft - car peut-on vraiment mettre en cause la version d'origine ? Après moins de dix minutes passées devant l'écran, les tripes du midi sonnèrent un tocsin farouche dans les estomacs et nous ne dûmes notre salut qu'à l'excellente qualité des équipements sanitaires de la rédaction... Bref, à moins d'appartenir à la race des enfoirés (ce dont nous doutons) piétinez les exemplaires de ce débris chez votre revendeur, qui n'en mouftera pas une...

INTERET :
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

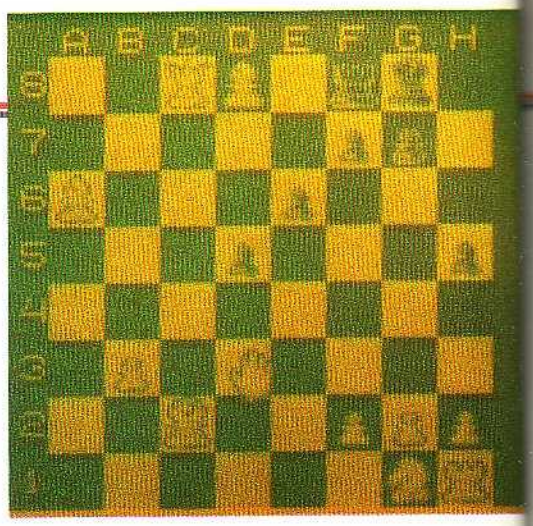
Carte Naxat Soft/Titus (vue et disponible chez Shoot Again) pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !

FJORD SA • RCS NANTES B 345 087 134

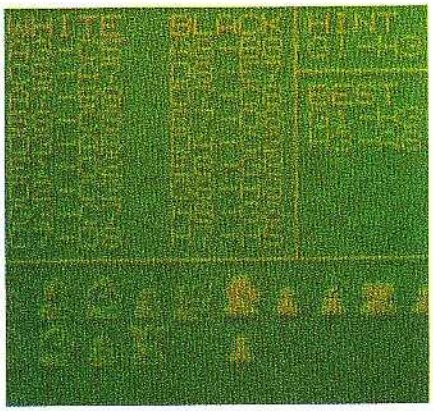
SHOOT AGAIN LA REFERENCE M.M.



CHESS MASTER 2000

Soixante-quatre petits carrés Gervais pour faire bourrer vos synapses.

Célèbre sur tous les micros sans exception, *Chess Master 2000* est sans nul doute le jeu d'échecs ayant connu le plus grand nombre d'adaptations. Rançon d'un succès bien mérité, il était pratiquement normal de le voir débouler sur une des consoles portables en plein boom actuellement. Quoi de plus séduisant d'ailleurs pour un éditeur que d'aller tâter du marché japonais - de surcroît celui que maîtrise Nintendo...



Chess Master 2000 constitue une référence, que ce soit aux niveaux graphique et sonore ou en matière de jouabilité : perfection des perfections ! Un tableau d'options permet de paramétrer le soft selon vos desiderata. Si vous préférez entamer la partie avec une couleur de pièces déterminée, faites appel à l'option "Change Players" et pour augmenter le niveau de difficulté, à "Force Move". Vous pouvez de même sauvegarder et charger une ancienne partie ou même en jouer une autre grâce à l'option "Begin New Game".

Une fois que vous avez engagé l'offensive contre la console, les déplacements s'exécutent dans la dentelle : chacun des coups avancés est pris en compte, de telle façon que le compétiteur échiquéen peut à tout moment faire un retour en arrière, si jamais la tactique employée se révèle un tant soit peu désastreuse pour lui.

Côté affichage, le plateau se présente en fausse 3-D (on dirait même une 2-D avec un chouia de 3-D...). Une mélodie entièrement digitalisée accompagne tous vos choix et plonge votre dépouille mortelle dans une atmosphère quasi enchanteresse. Vraiment le premier jeu où les digits vocales atteignent à un telle qualité ! Avis aux éditeurs à venir qui manifesteraient l'envie de développer sur Game Boy : nous veillerons au grain et serons toujours aussi stricts.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

Cartouche Hi Tech Expression pour la console portable Game Boy. **S.A.**

IMPOSSIBLE MISSION

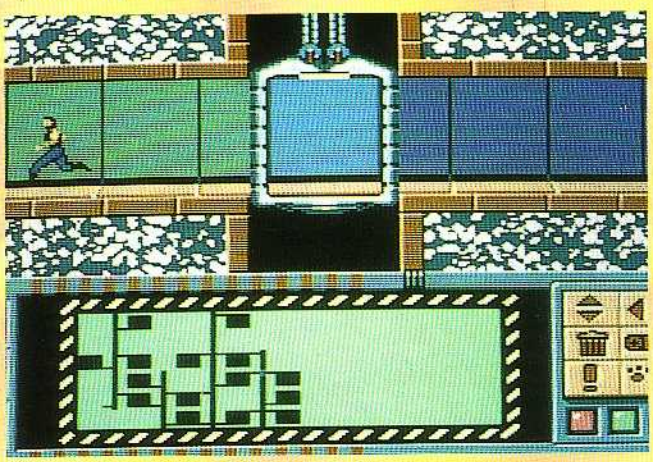
Encore une histoire de valdingueur complexé du fait de sa taille de nabot, qui cherche à devenir le maîîître absolu de la Terre ! Té boudiou ! Depuis le temps qu'on en parle et que je rêve de conter fleurette à Tigrishka - hein Fritz Leiber, sacré vagabond ! Et aux Marika dont la peau smaragdine ne saurait se comparer qu'au jade évanescent des salopes du paradis martien...

Mais baste ! L'affaire va son cours et les rêveries ne sont pas de mise. Bref, un héros sans pitié et surtout sans le moindre reproche - l'agent 4 125 (chiffre non signifiant) - doit s'immiscer dans la forteresse du sieur Elvin Atombender. Evidemment, infiltrer la chasse bétonnée sauvagement gardée d'une telle citadelle sans en subir les conséquences relève de la gageure postatomique ! Un vrai carnage en perspective : notre pauvre agent ne pourra pas faire un pas sans se faire griller ou électrocuter, voire carboniser par les sentinelles robotisées qui ne peuvent pas renifler un humain en peinture.

Difficile d'assumer une telle mission, mais bon quand faut y aller faut y aller, alors bille en tête, notre courageux mercenaire fonce un seul homme dans l'antre du cinglé...

Pas de complications, une fois que le kamikaze perpètre sa mission comme un rat affamé galérant dans un fromage de Chester, il tombe sur un certain nombre de cartes comportant des motifs interchangeables dans le sens de la hauteur- afin d'obtenir un code secret qui ouvrira la salle de contrôle du système. Après il ne vous restera plus qu'à la faire sauter... Bien entendu, il vous faudra éviter les trappes

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●



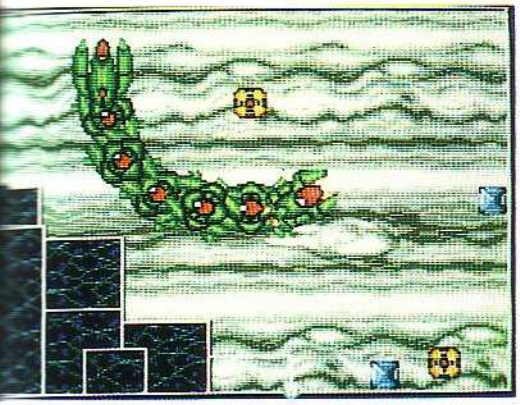
VOLFIED

SHOOT AGAIN LA REFERENCE

Arrêtez de testiculer inutilement ! Ce mange-terrain vous empêchera de bouffer vos spermatozoïdes par le flagellum.

Voici *Volfied*, adaptation de *Volfief* (sur Nec). Une excellente version au service d'un principe d'une extrême simplicité.

Des méchants ayant dévasté et transformé l'ensemble d'une planète inconnue (d'ailleurs on s'en glande) en Volfieds (16 au total), vous devrez, pour la sauver, traverser ces 16 Volfieds - on se demande pourquoi "fied" au lieu de "fief" - et les libérer en récupérant un minimum de 75 % (en mode P) du territoire. Il vous faudra progresser par cortèges de formes



géométriquement hermétiques et angulaires. Plus vous gagnerez de terrain et plus le Volfied se rétrécira - votre progression en souffrira d'autant. En plus, des stremons pas piqués des mouches à merde, commandés par un boss volfiedien, gêneront votre offensive... Afin de remédier à cela, vous pouvez soit entretenir l'espoir de les encercler, soit essayer de les éviter ou de les détruire en encadrant des capsules à option (speed, power, laser...). Souvenez-vous que tant que vous resterez sur une ligne achevée (la verte) vous ne risquerez rien, mais que le moment le plus hard sera celui où vous aurez à réduire le Volfied (si vous balisez trop, commencez donc par grignoter seulement de petites parcelles).

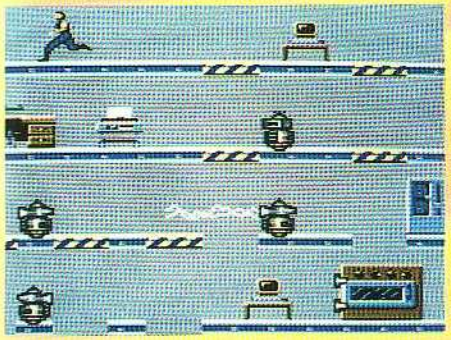
Volfied se présente donc comme extrêmement stressant, énergique et stratégique à la fois. A ne pas manquer par les amateurs du genre et à essayer par les autres car il faut - aussi - testiculer son cerveau de temps en temps.

Cartouche Taito pour la console Sega Mega Drive Japonaise.

H.U

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

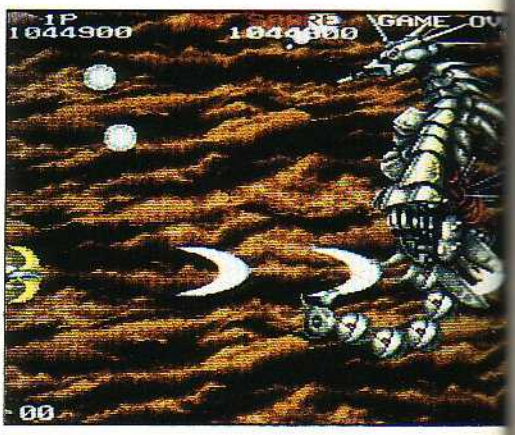


et les pièges, bondir au-dessus d'abysses caverneux et trifouiller dans une masse de meubles et de machines dans lesquels des cartes peuvent être dissimulées.

Epyx donc - généralement spécialisé dans les simulations sportives - se met à l'aventure/arcade... Je pense toutefois qu'ils ont quelques progrès à faire. Mais pour un premier essai, mazette ! c'est déjà pas mal. Alors si le manque d'aventure vous met des fourmillements partout, vous savez ce qu'il vous reste à comploter.

Cartouche Epyx (disponible chez Shoot Again) pour la console Sega Master System. **S.A.**

DARIUS TWIN



Reflets dans un œil d'or - celui de votre frère jumeau - et la valse des météores commence... Tirez en priorité sur Darius !

En langage de Rosbif (approximatif), le terme shoot'em up signifie "tirez sur tout ce qui bouge" et qualifie un certain type de jeux, qui ne réclament aucune réflexion - juste un bon coup d'œil et une dispo de tous les instants.

Les programmeurs en reviennent toujours aux mêmes variantes car flinguer à gogo ne stimule guère - par la force des choses - l'inventivité. Pour faire la différence aujourd'hui, il faut tenir compte de l'histoire ou bien des quelques innovations développées par des génies de second ordre torturés par l'ennui (les scénaristes). Cela établi, on vient à se demander quels commentaires et propos judicieux on va pouvoir formuler... Le journalisme, en matière de micro-informatique, se révèle en effet un véritable apostolat !

Idylle gémelle au clair de lune ou dilection qui remonte au paradis prénatal, c'est en amoureux de l'apocalypse que deux frères - pilotes d'élite -, le cœur marqué au fer rouge d'une terrible cicatrice, affronteront les forces de la presque invincible armada venue de la planète Darius. Affrontant au mépris de leur propre vie les flottes intersidérales, ces jumeaux du diable arriveront-ils à libérer les leurs ? Pathétique...

Mais trêve de billevesées, les destinées de notre terreau matriciel se jouent, alors on fonce et on déchaîne toute la puissance de feu contre l'ennemi. Pas moins de vingt niveaux ou "ranks" à votre disposition pour gonfler à bloc les armements... De quoi se frayer un chemin comme dans du beurre, sans compter sur le deuxième joueur ! Après une intro simple mais efficace (merci Taito), le traditionnel menu apparaît, qui permet de sélectionner le nombre de participants (un ou deux), de déterminer le nombre de vies et le niveau de difficulté. Et pour les amateurs de ziziques, il existe aussi le "Sound Test".

Depuis que *Gradius 3* s'était manifesté sur le marché, pas mal d'individus doutaient des capacités réelles de la machine. Faut admettre que le premier jeu de Konami (fort apprécié pourtant) comportait quelques lacunes fort désagréables pour tout bon "joypadmanfou" qui se respecte - ralentissements incessants et clignotements grotesques... Mais rappelons encore une fois que ce soft fut terminé à la va-vite (en quatre mois), afin que sa sortie coïncide avec celle de la Super Famicom.

Que nos chers lecteurs se rassurent, Taito, en signant *Darius Twin* - sa première production sur la SFX -, mérite tous les honneurs ! Du grand art et les deux défauts cités plus haut brillent d'une heureuse absence. Carrément sensass : des sprites énormes, des couleurs à faire péter votre moniteur, le tout sur fond de décors en parallaxe ou en différentiel à vous faire mourir sur place. Voilà qui rehausse l'image de marque de la Super Famicom.

Allez-y franco...

Mais attention à l'overdose - évitez de vous métamorphoser en "poupée psyché" (depuis que Momo y a joué, il a pris la gueule de Thierry Hazard) !

Cartouche Taito pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.

TOP MICRO NEWS

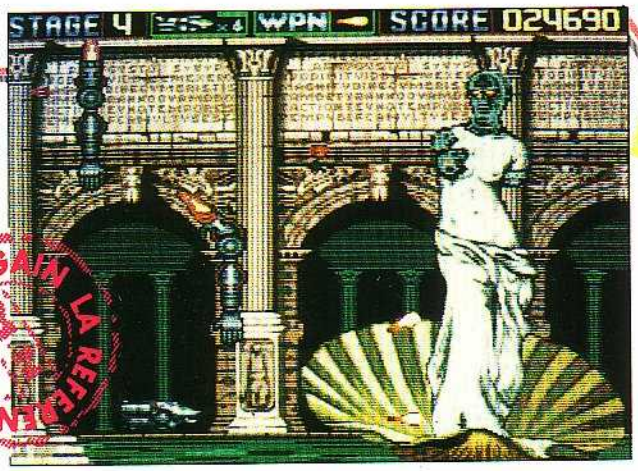
INTERET : ●●●

GRAPHISMES : ●●●●●

ANIMATION : ●●●●●

SON : ●●●●

DOWN LOAD 2



SHOOT AGAIN LA REFERENCE

Touchez le gros load, histoire de ne pas être down !

Il se réveille, s'assied sur son lit et allume son clope. Dur, le lever : la tronche défaite et la bouche pâteuse, il met en marche sa chaîne hi-fi, histoire d'en écouter une petite le temps d'aller sous la douche. Complètement nase, il allume aussi sa téloche et se met à zapper comme un hippopotame décérébré.
Concert, films, publicités ou informations - que choisir ? Le grasseyement du speaker se fait un peu plus grave : un flash vient de tomber à l'antenne, consternant... Et toute la misère du monde semble lui tomber sur les épaules... You're not in a nightmare ! Evidemment, présenté ainsi, ça laisse planer pas mal d'interrogations...

Pas de panique, il s'agit simplement de l'intro de *Down Load 2*. Et ça laisse augurer de lendemains qui chantent puisque les éditeurs japonais ont décidé d'adopter la technique des séries américaines qui se développent à l'infini.

Dans cette deuxième mouture, on reprend les mêmes et on recommence, avec des routines de programmations identiques (ingénieux mais surtout économe), avec cette différence que tous les deux stages, on assiste à un petit dessin animé de très bonne qualité, le premier faisant d'ailleurs énormément penser à la BD *Akira* (le film d'animation qui en est tiré sortira le 8 mai 91) par son trait. Et nos amis nippons ont l'air de s'être inspirés du regretté Gainsbarre pour dessiner l'une des crapules qui foutent la pagaille sur Terre !

Dans ce cas d'espèce, qui dit suite ne dit pas forcément différences - donc pas de comparaisons, juste un petit survol, de manière à constater d'éventuelles améliorations.

Down Load 2, meilleur par ses contrastes et doté de graphismes somptueux, se révèle en revanche un tout petit peu plus lent que son prédécesseur. Mais prend nettement l'avantage sur le plan sonore (CD-ROM oblige) et ravira les fans de hard rock qui pourront se faire tympaniser jusqu'à l'os.

Encore une production soignée à laquelle réserver une place de choix dans sa logithèque...

CD Nec Avenue pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

YOUNG MASTER

Toute civilisation supérieure est emblématique, disait un vieil héraldiste ami de la famille, qui vivait retiré du monde au milieu de ses écus, oriflammes et armes parlantes, rêvant d'orle, de léopards de Normandie, de trescheur et de sinople. Il avait même une mascotte : son lutin de femme.
Le Japon n'échappe pas à la règle et il n'est pas rare qu'au pays du Soleil-Levant des personnages désopilants, burlesques (et tellement caricaturaux qu'ils en sont symboliques) deviennent les héros d'un jeu de plate-forme. N'y a qu'à voir les dessins animés du cru...

Young Master retrace les tribulations imaginaires d'un petit garçon joufflu qui selon des habitudes typiquement nippones saute, frappe, nage et prend des poses... je vous raconte pas le délire. D'un principe archisimple et manquant carrément du moindre intérêt, ce soft va vite vous entraîner au sein de décors plus ou moins réalistes ou il vous faudra éviter toutes sortes de personnages et de bestioles afin d'arriver à bon port au terminus (Momo, c'est toi qui as pondu ce maudit scénario de mes deux?

Un stage sur deux, on se retrouve dans la flotte à nager, sauter et à pousser de vilaines bébêtes passablement emmerdantes, pour retomber en définitive dans le même cycle. Les routines se révèlent complètement nulles et une fois qu'on a repéré l'obstacle (et l'endroit où il se trouve), la progression se fait les doigts dans le nez.

Inutile de s'attarder sur les musiques et les graphismes à peine dignes de la comprenette d'un enfant de cinq ans - à moins que le but recherché... Au vu des tarifs généralement pratiqués pour les jeux sur console Nec, faites un grand détour et buvez un coup - ça vaut mieux !

Carte Namcot pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

SHOOT AGAIN LA REFERENCE

Y-S 3

La femme ultime et sa main de gloire.

Enfin le rêve à l'état pur, l'instant de vie qui remonte aux origines, la quête inexpiable que vous attendiez tous...

Les larmes aux yeux et les halliers du pays d'Auge squattant notre imaginaire, accompagnés du panorama somptueux observé des châteaux de Ludwig der Zweite, lançons-nous dans le test du jeu le plus fabuleux qui ait jamais vu le jour sur CD-ROM pour la Nec.

Fervents lecteurs, voici mon jeu préféré, et si certains d'entre vous ne sont pas d'accord, je les attends de pied ferme sur le champ clos.

Begin the beginning, remontez dans le temps et mettez vos pendules à l'heure plus qu'ultime de la légende d'*Y-S*, sans crainte des plats que ressert l'histoire controversée des mythes...

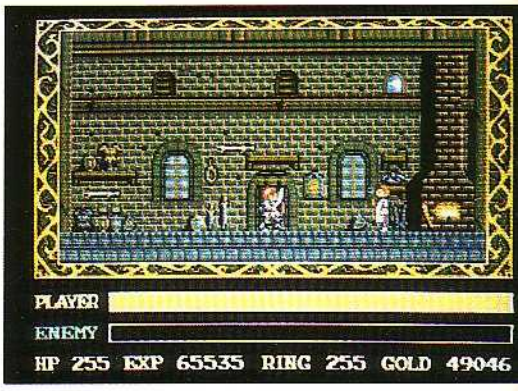
Sorti en 1987 sur le standard MSX (l'aura du précurseur pour bien des softs qui ne le valaient pas), le premier volet des *Y-S* avait fait l'unanimité auprès de tous ceux qui avaient pu l'approcher de leurs doigts profanes. Parfois, la copie la plus éhontée demeurait le seul moyen de s'approcher du Saint des Saints. Puis ce fut au tour de la Master System de prendre connaissance des arcanes de cette splendeur... Mais Falcom - éditeur de génie - n'arrêta pas là sa marche en avant et développa rapidement le deuxième volet de la série. Et c'est en 1988 que sortit *Y-S 2*, toujours sur MSX2. Episode qui ne vit le jour sur la Nec PC Engine que fin 89 (toujours avec le MSX2). Compacté avec le premier. volet sur un CD-ROM, il devint très difficile de se le procurer au Japon à cause d'une rupture de stock quasi chronique. Mais le fin du fin de l'histoire se produisit en décembre 89 lorsque *Y-S 3* (ou *Wanderers from Y-S*) fut commercialisé...

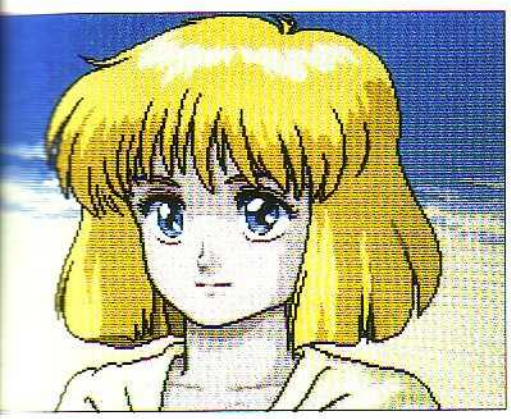
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Maintenant, petit chef-d'œuvre alliant aventure et arcade, il reprend pratiquement les mêmes personnages (notamment Adol - le héros - et son fidèle compagnon. Mais entrons sans plus attendre dans le vif de l'aventure !

Après une première démo imagée qui retrace les tours et les détours d'un valeureux guerrier en lutte avec un démon et la mort justifiée dudit suborneur du Malin, le joueur pourra en choisissant le mode "Beginner" assister à un véritable dessin animé. La suite... à votre prochain numéro de solutionneur... Bref, fort d'avoir anéanti deux autres démons et des magiciens, notre





eune et sympathique chevalier retourne dans son village natal pour récupérer de ses périlleuses aventures. Mais le juste repos du guerrier ne sera pas son lot. Car à peine a-t-il mis les pieds dans la cité que des imponderables viennent troubler les habitudes de chaque citoyen. Adol - n'étant pas du genre à ronger son frein - interroge un quidam revenu à moitié crouni à ses pénates, qui lui déclare qu'une terrible créature est de retour pour se venger et a enlevé sa jeune sœur (oh que l'inceste me travaille). Dur comme le bois dont je suis fait, le héros juvénile décide d'aller la libérer des griffes de l'infâme. Prenant son courage à deux mains, Adol fonce à la rescousse de la petite lady in absolute distress. Craignant des complications, il demande conseil à une sorcière qui, en échange d'une somme substantielle, le dotera de pouvoirs magiques.

L'affaire est lancée - allez-y la chasse funèbre !

Pour remplir sa tâche (terrasser le démon et libérer la diablesse aux cheveux d'or), vous devrez collecter un certain nombre d'indices et d'objets, qui renforceront la prouesse du quêteur fébrile que vous incarnez - notamment les cinq armures que vous acquerrez à la force du braquemart, grâce à votre bourse rebondie ou aux dons gracieux de sympathiques bienfaiteurs. Des anneaux aux multiples pouvoirs (invincibilité, recharge d'énergie etc., sans oublier les "Item" ou trucs ayant une fonction cruciale dans le déroulement de la partie). Tout cela évidemment accessible par l'intermédiaire d'un tableau fonctionnant selon le principe des icônes.

Adol aura affaire à forte partie... Outre les différents monstres et mutants issus de je ne sais quel chaudron maléfique, il lui faudra faire face aux sbires de la salle tératologique et surtout au sale blondinet - humain de confession et amateur des angles les plus obtus de l'intelligence en réaction (vlan dans les dents !).

Les graphistes et les programmeurs de chez Hudson Soft ont chiadé leur boulot et se sont méchamment pris la tête car adapter un soft pour la console Nec, lorsqu'on sait que Falcom rit à gorge déployée derrière, ne relève pas des travaux finis. Plus critique et strict que cet éditeur - difficile à trouver ! Mais c'est tout à son honneur car chacune de ses précédentes réalisations nous avait plongé dans la défonce la plus totale : on se baladait comme de joyeux disciples de Timothy Leary dans la splendeur versicolore des graphismes et le sound narratif des musiques, avec la légèreté d'une piéride du chou ! Et la version CD n'échappe pas à la règle...

Malgré une fenêtre d'action réduite, le nombre de scrollings se révèle pharamineux et d'une fluidité à rendre jaloux tous les ruisseaux de France ! Que dire de plus - sinon : "Grandiose et à ne pas manquer..."

CD Hudson Soft/Falcom pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

BIG RUN

Attendu depuis deux bons mois déjà, *Big Run*, grand succès d'arcade, commençait à turlupiner certains mecs fébriles, surtout lorsqu'on connaît le faible nombre de softs actuellement disponibles sur la Super Famicom... Analysons.

Après une petite présentation éminemment sympathique mais sans prétention, ça commençait à nous mettre l'eau à la bouche et une subtile anguille dans le pantalon... mais une fois la partie engagée, les boules ! Certes, la multitude de paramètres et d'options, comme le choix des pilotes ou encore celui des copilotes (ou navigateurs) et la présence d'un mécano ou non, pouvaient fournir un certain attrait à la simulation. Mais sole. Seule contribution technique manifestement intéressante, la distorsion (étirement d'image) qui procure au joueur la sensation de grimper ou de descendre réellement quand il doit franchir une bosse ou une dune - au lieu de l'obliger au saut vertigineux qu'impliquait l'arcade. Mais où est donc passé le jeu ?

Posons sans barguigner la question, surtout qu'en import direct, *Big Run* coûte la modique d'environ 580 F (prix généralement constaté).

Alors un bon conseil : maîtrisez vos ardeurs, vous ne supporteriez pas le choc, malgré les atouts de taille du soft : musiques, étapes variées, effets nocturnes, diurnes ou tempêtes tourbillonnantes etc. Dommage,

ce à quoi nous aspirions, macache et pas bono du tout ! Contrairement à la version d'arcade, pourrie d'effets spéciaux, celle que nous offre gracieusement Jaleco pour la Nintendo 16 bits n'exploite en rien les capacités graphiques extraordinaires de cette con- ç'aurait pu être bonnard sans un bâclage quasiment gratuit... Accordons-lui toutefois le bénéfice du doute et songeons qu'aucun éditeur développant pour la machine n'a eu les docs complètes de la bécane, Nintendo s'en réservant l'exclusivité.

Addenda

Il existe un certain nombre de canards soi-disant spécialisés dans la presse micro-informatique. Ils effectuent chaque mois, certes, un travail d'information au bénéfice de leurs lecteurs. Mais il y a information et désinformation structurelle... Dans un de ces organes, nous avons lu de telles conneries sur Big Run qu'un rire homérique s'est emparé de la rédaction, suivi d'une colère engendrée par un dégoût compréhensible. Pourquoi ?

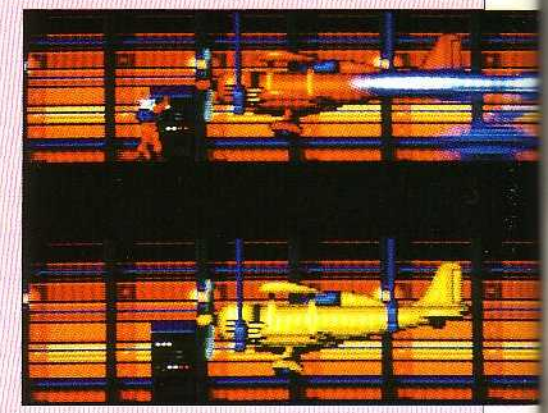
Ils affirment qu'une équipe de la firme Jaleco est venue présenter à leur feuille de chou un produit de sa conception : là nous les croyons sur parole... Mais dire que ce soft console, sous prétexte qu'il ne l'ont pas vu dans sa version définitive, ne casse pas des briques et que les programmeurs ont promis de le modifier, voire de l'améliorer sensiblement, c'est extrêmement grave et léger. Car primo, Big Run existe dans sa version finale depuis plus de quatre mois ; et secundo, c'est une véritable merde (hormis la musique) en regard des capacités de la SFX.

Alors cher confrère (si nous osons dire), ne cherchez pas à tout prix le scoop dans les poubelles qu'abritent vos têtes "pensantes" ! Restez dans votre domaine : la micro... céphalie !

Cartouche Jaleco pour la console Nintendo Super Famicom. **S.A.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●●●●

NEW 1943



Suite et fin d'une trilogie qui fit recette il y a quelques années, *New 1943*, de création Capcom et adapté cette fois par Naxat Soft, met en scène un biplan - ou deux (selon le nombre de joueurs) - équipé d'options monstrueuses et quasiment disproportionnées dans certaines occurrences.

Sa mission : détruire une puissante flotte qui croise dans le Pacifique et il semblerait qu'elle soit japonaise, au vu du drapeau qui figure sur les ailes des grosses forteresses volantes. Notons que les avions ennemis rencontrés sont armés jusqu'aux dents et qu'on se demande comment une telle quantité de missiles et de bombes arrive à tenir dans de si petits zincs. Mais bon, on est dans un jeu....

As parmis les as, vous allez vous mettre à éliminer courageusement un par un les milliers d'avions qui viendront vous assaillir le temps d'une partie. Des empaffés, il y en a un sacré paquet, alors on défonce tout et on se fraye un chemin afin de parvenir jusqu'à la première forteresse volante. Une fois la destruction accomplie, le combat continue avec ses hauts et ses bas, jusqu'au moment du survol des bateaux. A cet instant, on passe dans la seconde phase, au ras de la crête des vagues, afin d'engager une bataille inexpiable contre des destroyers et des croiseurs, sans parler des porte-avions - le toutim, quoi !

Les musiques un tantinet soûlantes dans les trois stages initiaux s'adouciront par la suite, laissant la place à quelques mélodies plutôt entrainantes. Mais pour véritablement apprécier *New 1943* et en constater les réelles qualités, il faudra triompher des six premiers stages - pas de jugements hâtifs, le soft est béton... Et des animations du tonnerre de Dieu interviendront quand vous atteindrez le niveau des trains. Là, ça se révèle génial !

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

Si vous avez l'opportunité de le tester dans votre magasin favori, n'hésitez pas, vous nous rendrez justice.

Carte Naxat Soft (vue et disponible chez Shoot Again) pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

CYBER CITY ODEO 808

Ce mois-ci, les CD ne manquent pas sur la console Nec... Ceux qui ont investi des pépètes dans le CD-ROM vont pouvoir enfin rentabiliser leur emplette (qui fut pour le moins coûteuse, tout au début). Pas moins de trente titres devraient sortir dans les trois prochains mois !

Tiré d'une bande dessinée et d'un dessin animé actuellement diffusé sur deux des chaînes japonaises, *Cyber City Odeo 808* retrace les mésaventures d'un agent qui œuvre pour le compte d'un groupe privé, spécialisé dans le renseignement et les enquêtes très chaudes - enfin celles qui ne sont ne sont pas du ressort du gouvernement... Tout se passe dans une cité du futur semi-robotisée. Depuis un certain temps s'y produisent des événements étranges et plusieurs individus (hommes et femmes) ont disparu de la circulation sans même abandonner un de leurs sous-vêtements à l'avidité des limiers. Vous devrez malgré tout tenter de glaner des informations sur ces évanouissements dans la nature...

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

L'emploi du japonais va faire obstacle une fois de plus à notre perspicacité car tout se joue en fonction des informations recueillies. En clair : il faut interroger tous les personnages rencontrés et poser les nouvelles questions qu'appellent les réponses données. La panade en un mot, l'option langue anglaise brillant par son absence. Du moins à notre connaissance...

La difficulté demeure incontournable. Les personnages de chaque niveau attendent de votre part un minimum de cinq questions, impératives si l'on veut avoir une chance d'accéder aux huit autres tableaux. Mais ça reste jouable... Notons au passage qu'à la fin de chaque niveau, on se voit récompensé d'une magnifique phase animée, de la qualité habituelle des jeux en CD sur Nec.

Toutefois, dans l'immédiat, mieux vaut se contenter de CD comme *Y-S 3* ou *Valis 3*, voire de *Wonderboy*, qui ne poseront de problèmes à personne !

CD Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

MONSTER HUNTER

Réjouissez-vous, pervers pépères et polymorphes de tout poil : allez vous glisser - et sur Mega Drive - dans la peau satinée d'une choucarde gonzesse qui a pour mission de sauver le monde...

Armée d'un braquemart (dont la longueur augmentera en vertu de bonus, ce qui prouve qu'elle combat pour le bon gode, euh... pardon, pour la bonne cause), la guerrière devra lutter contre les nombreux ennemis qui tenteront de mettre fin à sa ravissante existence. En parfaite interaction avec les décors, le personnage suit à merveille tous les contours du paysage et Dieu sait s'il a du relief ! Dans le premier niveau, par exemple, vous devrez courir le long des feuilles et de la tige d'une fleur géante. Courir n'est pas le mot exact : en fait, grimper serait un terme plus approprié car la plante vous réserve pas mal d'embûches et d'incidents de parcours. Cela exige évidemment une synchronisation parfaite dans les sauts mais également une étroite surveillance des agissements de vos adversaires. Rien n'est plus pénible que d'exécuter un saut gigantesque, superbe et de se retrouver le cul vissé sur le crâne d'un ennemi qui se pointait par là, comme par hasard... Vous comprendrez donc que passer cinq niveaux de ce type ne constituera pas une partie de plaisir.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Côté technique, rien à redire. Les scrollings déroulent sans frein, les animations requièrent le sixième œil de l'appréciation. Mieux vaut ne pas parler des musiques, très ordinaires, ni des graphismes, qui laissent beaucoup à désirer... A cause d'un manque certain d'originalité, voilà un jeu à ne conseiller qu'aux amateurs du genre...

Cartouche NCS (vue et disponible chez Shoot Again) pour la Mega Drive japonaise.

F.M.

HORS-SERIE SEGA®

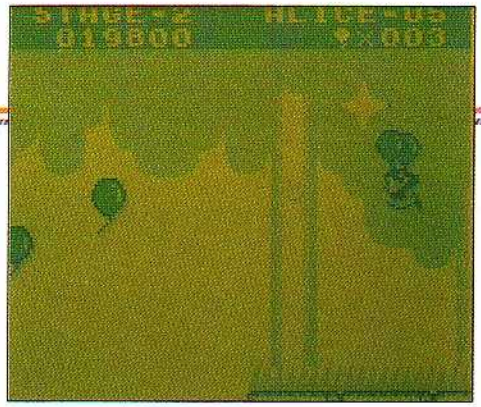
INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue 75019 Paris

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

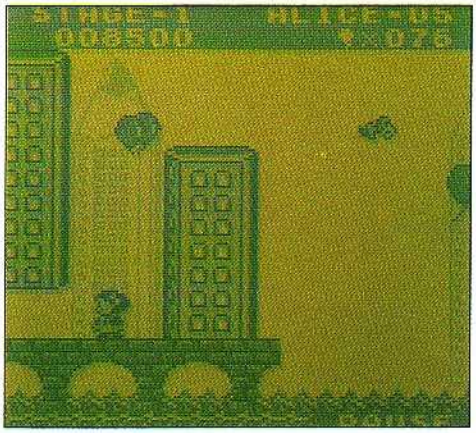
Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

BALLOON KID



Soufflez dans le ballon et décollez pour un trip sympa sans adjuvants.

Balloon Kid ? Le jeu idéal pour retourner au vert paradis des amours enfantines, sucer son pouce ou faire pipi dans le seau à sable de votre dulcinée de square...
Mais attention, voici le scénario le plus élaboré de ces dix dernières ... minutes ! Alice et Jim, son frère, adorent jouer au ballon. Pas au foot évidemment, au ballon qui flotte dans l'air comme une petite montgolfière. Mais Jim est un peu niais : il attache beaucoup de ballons ensemble par grand vent. Ce qui devait se produire arrive, Jim



décolle et disparaît dans le ciel bleu. Sa petite sœur décide de suivre le même chemin pour le retrouver. Comme elle se révèle plus douée que son abruti de frangin, elle n'en prend que deux ou trois, ce qui lui permet d'élaborer une sorte de plan de vol. Voilà pour la petite histoire !

Vous allez vous fourrer dans la peau délicate d'Alice (quel pied pour les messieurs !) et durant huit niveaux à scrolling horizontal, éviter des obstacles, récupérer des bonus et exterminer les ignobles créatures de fin de niveau. Quand Alice, sweet Alice, doit aller ramasser un bonus au sol, elle a la possibilité de crever ses ballons car on ne peut accéder à certains passages en volant. Vous pourrez alors sauter et récupérer les cœurs, qui fourniront une vie supplémentaire. Pour pouvoir redécoller, soufflez dans le ballon (si vous avez picolé, la couleur n'en sera que plus belle) en appuyant le plus vite possible vers le bas.

Et si vous aimez les émotions fortes, avec la cartouche et le *Game Link*, lancez-vous en compagnie d'une personne aussi siphonnée que vous dans un nouveau mode : la course à la mort... Faites donc éclater les ballons de votre adversaire pour le détruire et atteignez le premier la ligne d'arrivée par trois fois afin de remporter ce challenge. Parfaitement réalisé, agrémenté de graphismes simples et de musiques guillerettes, *Balloon Kid* séduira, du fait de son originalité et de sa difficulté.

Cartouche Nintendo pour la console portable Game Boy.

F.M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

SUPER AIRWOLF

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Adaptation sur console de la célèbre série télévisée *Supercopter*, ce jeu semble une synthèse de *Tiger Heli* et de *Commando*, hits d'arcade de grande réputation.
Mais *Super Airwolf* dispose d'arguments bien à lui... La mission qui vous incombe consiste à libérer - dans différents pays d'Amérique du Sud comme le Mexique,

Cuba etc. - des scientifiques retenus prisonniers contre leur gré (original en diable). Trois champs d'action (deux aériens et un terrestre) attendent l'accumulation de vos exploits. Les affrontements ne feront pas dans la petite bière : des A-10 Tank Killer, des F-14 Tomcat, des hélicoptères etc., vous guettent au coin des cumulus ou dans la sylve exotique. Quant aux graphismes, qui ressemblent énormément à ceux de *Tiger Heli*, ils se révèlent en fait d'un meilleur rendu !

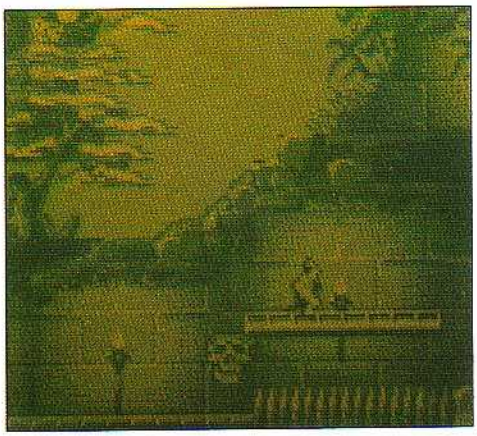
Attention, une fois la première partie achevée, on entre dans la phase terrestre, au cours de laquelle l'impassible Hawk jouera au Rambo de service (histoire de sauver sa peau) en bousillant par votre intermédiaire tout ce qui bouge à l'écran. C'est d'ailleurs uniquement dans cette partie qu'on peut libérer les prisonniers, et chaque stage se termine quand un détenu obtient sa liberté. En fonction du score établi, possibilité vous sera offerte de constituer un petit pécule permettant l'acquisition d'un armement de plus en plus puissant... Et les musiques (comme les bruitages) vous foutront le rotor en folie (réalisme garanti). Bravo Kyugo - un éditeur qui ne fait pas assez parler de lui !

Cartouche Kyugo (vue et disponible chez Hazardous Area) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

DRAGON'S LAIR

Steeple-chase miniature sous les couleurs de Daphné.



Dragon's Lair doit sa célébrité au mythique jeu d'arcade (fondé sur l'utilisation du vidéodisque) et à ses fantastiques adaptations sur les 16 bits. Lorsque sa sortie fut annoncée sur Game Boy, beaucoup doutèrent du résultat à envisager sur une machine de ce type. Eh bien, les petits camarades de Don Bluth ont en fait complètement remanié le principe du jeu... devenu une course d'obstacles à scrolling horizontal ! Fi des personnages énormes, fini le dessin animé interactif... Il faut une fois de plus tirer la princesse Daphné des griffes du terrible Mordoc. Pour cela, une seule solution : récupérer 194 pierres de vie disséminées un peu partout dans les décors. Croyez-moi, les neufs vies à vous imparties ne relèveront pas de la pléthore (et Schola Cantorum) si vous envisagez un succès rapide.

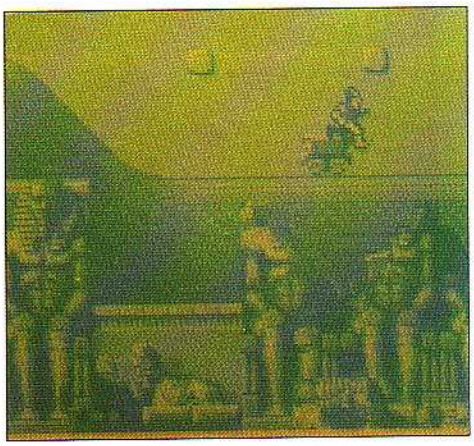
Et si par malheur vous arriviez au bout de tous les obstacles sans avoir le nombre de talismans nécessaire, obligation vous serait faite de rebrousser chemin pour les retrouver. Attention, tout au long du chemin, des pieux, de la lave, des monstres - j'en passe et des pogneurs - viendront vous barrer la route mais ici pas question de castagne ! Vous devez esquiver et non détruire... Une bonne utilisation des reliefs du décor s'intégrera donc obligatoirement à votre tactique gagnante. Justement, à propos des décors... De l'art total, du jamais vu sur Game Boy - le graphisme s'impose vraiment comme le point fort du logiciel. Une telle finesse, une telle profusion de détails ne sont en effet pas monnaie courante sur cette machine. Ils se révèlent d'ailleurs tellement précis qu'on a parfois du mal à voir les pièges avant de mourir comme une merde... Le seul point noir d'ailleurs ...

Avec son niveau de difficulté assez élevé, ses graphismes fantastiques et ses musiques superbes, *Dragon's Lair* nous fait déjà piaffer d'impatience. Vivement la suite !

Cartouche Imagesoft pour la console portable Game Boy. **F.M.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●



KNOCK OUT BOXING

"James Buster Douglas"

Dans la collection "pilonne-moi la gueule, j'aime les pains !", voici un soft à la mesure des excités du joypad. Malgré un certaine répétitivité, on peut dire que *Knock Out Boxing* a été peaufiné.

On notera la tendance grandissante des éditeurs à améliorer et surtout à exploiter pleinement les capacités de la Sega 8 bits. Bien que l'engouement des jeunes pour la boxe ait beaucoup baissé, ce soft pourrait bien leur donner le goût de l'uppercut.

Jabs du gauche et du droit, directs, esquives latérales et rotatives, toutes les techniques du noble art ont été prises en compte pour donner à ce jeu un maximum de réalisme. N'oubliez pas, les kids, qu'il faut venger Christophe Tiozzo...

Ajoutez au topo la possibilité de jouer à deux simultanément - en évitant la boucherie - avec un copain, et le fait que chaque combat engagé contre la console tourne en général à la catastrophe ! Elle possède en effet l'opiniâtreté de Frazier, le jeu de jambes de Cassius Clay et la frappe de Tyson.

Chaque round dure trois minutes comme dans la réalité : bonjour les crampes si vous jouez avec un joypad ! A terminer sur les genoux, la langue et le visage bouffi de meurtrissures (au figuré, rassurez-vous). Tout n'est cependant pas parfait dans *Knock Out Boxing* : les bruitages et les musiques sombrent dans une indigence de salle de quartier.

Mais n'en tenez pas trop compte ; dans une simulation de boxe, l'essentiel consiste à cogner fort, juste et longtemps. A essayer donc, avec cette petite réserve...

Cartouche Sega (vue et disponible chez Shoot Again) pour la console Master System. **S.A.**

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●

MOTO ROADER 2

En voiture ! Tracez un sillon sanglant à tombeau ouvert et méfiez-vous tout de même de Rutger Hauer - The Hitcher...

Suite assourdissante du premier (eh Momo, retire le cérumen de ton cornet acoustique !) *Moto Roader 2* est une course de voitures qui permet à cinq free-drivers du futur - complètement déglingués - de rivaliser simultanément en matière de virtuosité.
Y a pas mieux pour se fendre la poire entre copains... Voici des bolides plutôt SF équipés selon les moyens de leur déjanté de pilote d'un ou plusieurs gadgets (lames, bombes, blindages quasi invulnérables, moteurs, pneus etc. - destinés la plupart du temps à augmenter les capacités du véhicule ou à freiner sauvagement la course de l'insolente racaille qui vous fait la nique ! Chaque épreuve dévaste l'environnement d'un site toujours différent, voire d'une autre planète, et se joue en vue de haut comme si vous paressiez dans un hélicoptère comme les crétins de la télévision pendant les grandes classiques... Démerdez-vous pour arriver le premier car le nombre de bonus que vous pouvez acquérir dépend uniquement de votre place ; si vous ne disposez pas de suffisamment d'argent pour l'étape suivante, vous risquez fort de vous retrouver les quatre fers en l'air sur le bas-côté, faute de matos adéquat.

Moto Roader 2 se révèle beaucoup plus jouable et bénéficie de moult améliorations que ne possédait pas le *Roader 1*. Comme de plus les graphismes tournent rond et les musiques vont bon train, pourquoi ne pas tâter du volant ?

Carte NCS pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

VALIS 3

Valis 3 ne se présente plus. *Valis* - enfin l'épopée *Valis* - a débuté sur ZX81. En fait c'est une boutade, tout a commencé sur Nec et MSX2, la version Nec étant, du point de vue technique, largement supérieure à la mouture MSX.

Grâce à quoi ? Grâce au CD-ROM... Des graphismes hyperfouillés, des animations à n'en plus finir et évidemment des musiques fantastiques que seul un CD peut offrir (la Super Famicom ne joue toutefois pas à cet égard. les parents pauvres...). Valis est une supernana, un arsenal dangereux posé sur croupion chatoyeur (si vous avez pris soin de prendre les bonnes options), chargée de remettre un peu d'ordre dans un monde cruel et sans pitié. Elle bénéficie, pour la seconder dans cette aventure, de la compagnie de deux petites camarades - l'une plutôt mignonne, l'autre affligée de traits qui lui donnent l'air d'un vampire en état de manque... Les trois donzelles devront se frayer un chemin à travers le grouillement des affreuses bestioles qui pullulent de ce côté de l'univers (on n'a pas idée de galérer dans un endroit pareil...). Pas de complications inutiles donc.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

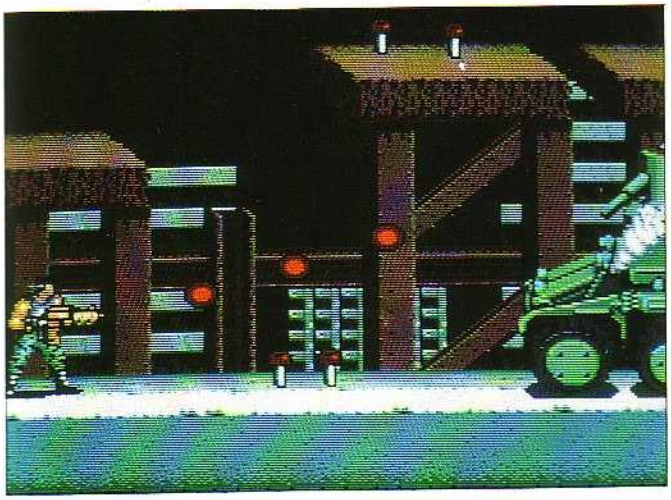
La version Mega Drive se révèle correcte, sans plus. Le scrolling différentiel va son parfait petit bonhomme de chemin et les animations entre chaque étape flashent un petit maximum ; je me demande encore comment tant d'images peuvent tenir sur une simple cartouche... Petit défaut : les graphismes ont des couleurs beaucoup trop pâlottes pendant les phases de jeu. Dommage car le tout demeure assez passionnant et varié pour qu'on s'y attarde.

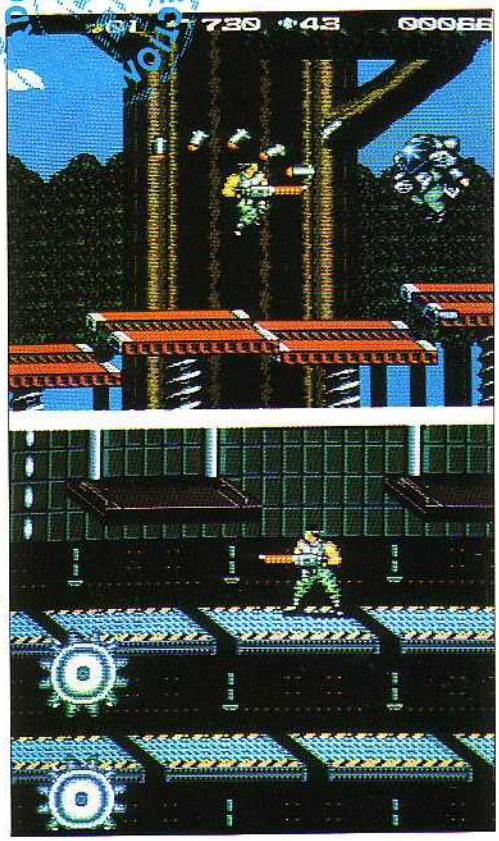
Cartouche Reno (vue et disponible chez Hazardous Area) pour la console Sega Mega Drive. F.M.

MIDNIGHT RESISTANCE

Feu à volonté sur tous les mammifères qui ambulent sur leurs deux pattes ! Ce sont des ennemis potentiels...

Le jeu d'arcade original a été créé par Data East. Si vous voulez avoir un petite soupçon de nostalgie, filez au vidéoclub le plus proche ou achetez la cassette de *Robocop 2*. Au moment où celui-ci entre dans la salle de jeu, mettez votre magnétoscope en arrêt sur image...
Vous y êtes ? (Bon, je sais, c'est un peu compliqué à mettre en œuvre mais c'est le seul moyen de voir quelques éléments du jeu sans l'avoir chez soi.) Vous avez constaté comme moi que le but de l'action consistait à tirer sur tout ce qui bouge (même sur ce qui ne bouge pas, d'ailleurs...) avec un arsenal gigantesque et meurtrier. Cela va de la mitrailleuse lourde au lance-flammes en passant par le lance-roquettes et le vibrompteur à jonction démultiplexée monté sur rotule surréaliste et réversible ! Une superbe version Amiga avait été réalisée par Ocean et l'on attendait avec impatience l'adaptation sur Mega Drive. Eh bien, jeunes gens, vous ne serez pas déçus... Visez bien le plein écran, admirable... et rien de tel pour retrouver toutes les sensations de l'arcade. Toutes les phases ont été recréées avec le plus grand soin. Les animations sont parfaites, les scrollings sans reproche (sauf quand ils font dans la verticalité et squattent une bonne moitié de l'écran...) et musicalement, ça ferait danser un ours unijambiste sur la pointe de la griffe. Les bruitages ne traînent pas en arrière, on a vraiment l'impression d'avoir des armes lourdes à la place des bras. Aux vrais durs de frapper les premiers !





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Cartouche Deco pour Data East pour la console Mega Drive japonaise. **F.M.**

TOP SECRET

La vie ordinaire de l'homme actuel, c'est l'habituelle auto-imposition sur le marché sans abri des changeurs. Le passage de la balance à l'Ange est, en revanche, inhabituel. Il est même inhabituel en ce sens non seulement qu'il constitue l'exception à l'intérieur de la règle, mais encore qu'il porte l'homme, quant à son essence, à l'extérieur du domaine que règle la présence ou l'absence d'abri. C'est pourquoi le passage advient "parfois". Ceci ne signifie nullement : de temps à autre, ou à volonté ; "parfois" signifie : rarement ou au bon moment, en un cas chaque fois unique et de manière unique. Le passage de la balance des mains du marchand à celles de l'Ange, c'est-à-dire le renversement de la séparation, se produit en tant que recordation en l'espace intime du monde, lorsque existent des mortels qui "parfois risquent plus... d'un souffle de plus..." (Martin Heidegger, *Warum Dichter ?*) Faites donc l'Ange - pas la bête - et jurez "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux philosophes les ouvertures des Tops, aux cartésiens de souffle court la nomenclature microniousienne.

AMIGA/PC

PRINCE OF PERSIA

Suite de la solution du n° 45

(envoi de Laurent Gourmelen)

LEVEL 8

Après avoir bu la potion, redescendez et courez vers la gauche ; lâchez le joystick quand vous arriverez à la fin de l'écran et effectuez immédiatement une attaque en débouchant dans le suivant. Débarrassez-vous du garde, actionnez la dalle et franchissez la grille (à partir de là, il ne faudra plus perdre de temps dans les écrans qui vont suivre car les grilles des trois prochains vont commencer lentement à se fermer). Puis franchissez à toute allure l'obstacle des deux mâchoires (si vous n'avez plus beaucoup de points de vie, après la seconde mâchoire grimpez sur la corniche et buvez la potion).

Passez la grille et sautez en courant, attention aux dalles branlantes ! Allez hop ! A l'écran suivant : une nouvelle dalle à actionner, passez la mâchoire et tuez le garde (retournez au besoin actionner la dalle) et franchissez la grille en faisant gaffe à la dalle ultime, qui referme ladite grille. Actionnez la dalle et propulsez-vous sous la grille (important de ne pas tomber sous peine de devoir recommencer). Dépassez les deux mâchoires et actionnez la dalle qui se trouve au fond du cul-de-sac, ce qui vous ouvrira la porte. Ensuite faites demi-tour en marchant pas à pas jusqu'au prochain écran en faisant attention à la première mâchoire située à un pas du bord de l'écran, passez l'obstacle des deux mâchoires suivantes et poursuivez jusqu'à la grille. Arrivé là, attendez la souris blanche que la princesse a oubliée - puis passez sous la grille.

Descendez en vous accrochant à la corniche, allez à gauche, passez les pieux et franchissez la porte.

LEVEL 9

Courez sur la droite, actionnez la plaque, passez la mâchoire et propulsez-vous sous la grille afin d'éviter la dernière dalle, qui la referme. Empruntez l'unique chemin, franchissez l'obstacle de la mâchoire et tuez le garde. Grimpez boire la potion, continuez à monter en direction de la salle qui comporte une grille fermée sur la gauche. Grimpez encore sur la plate-forme et courez sans vous arrêter jusqu'à l'écran suivant. Butez le garde et bondissez sur la corniche, ce qui vous ouvrira la grille de la salle précédente. Donc retournez sur vos pas et franchissez la grille en évitant la dernière dalle.

Descendez et poursuivez jusqu'à une pièce qui s'ouvre par une porte (eh oui!). Faites tomber la dalle branlante, ce qui bloquera la grille de droite en position ouverte. Remontez, sautez sur la dalle de gauche puis passez la grille ; tuez le garde (attention une fois de plus aux dalles branlantes). Allez chercher la potion, revenez sur vos pas et sautez en vous accrochant à la plate-forme, ce qui ouvrira la grille. Laissez-vous tomber et franchissez la grille...

Sautez et placez-vous sur la corniche, puis bondissez sur place - ce qui fera tomber les dalles du plafond. Grimpez sur la gauche, ne buvez surtout pas la potion qui se trouve à droite car elle inverserait l'écran. Continuez à gauche et là, buvez la potion puis retournez sur vos pas. Descendez jusqu'à la salle aux deux grilles : là, passez la mâchoire et actionnez la dalle (ce qui ouvrira la grille de gauche). Franchissez cette dernière, puis l'obstacle de la mâchoire ; tuez le garde, actionnez encore une dalle (celle qui ouvre la porte) et descendez en vous accrochant à la corniche.

LEVEL 10

Une fois de plus, descendez et actionnez la dalle. Franchissez sans vous arrêter la grille de droite (attention aux dalles branlantes du début de l'écran suivant), débarrassez-vous du garde et continuez vers la droite. Tout droit et actionnez la dalle, montez et

passez l'obstacle de la première mâchoire ; faites un pas et franchissez la seconde (bouche dentée) en accomplissant un saut considérable vers l'avant. Grimpez sur la corniche et sans franchir la mâchoire, retournez-vous, exécutez un saut sur place (ce qui fera tomber les dalles au-dessus de vous) puis montez sur la dalle fixe, sautez et courez jusqu'au mur... Abattez l'homme de faction, placez-vous contre la grille et faites tomber la dalle puis accrochez-vous à celle qui se trouve au-dessus du pilier et laissez-vous tomber... Passez la grille, courez et actionnez la dalle située au bout de la corniche (elle ouvre la porte), descendez par la dalle et dessoudez le garde.

LEVEL 11

Montez, courez et sautez en vous raccrochant à la corniche. A ce moment, selon le temps qu'il vous reste, s'offrent deux possibilités... S'il reste peu de temps, sautez les actions suivantes : faire tomber la dalle du plafond située à la droite du pilier ; grimper sur la dalle qui se trouve au-dessus du pilier ; courir sans vous arrêter jusqu'au mur. Il ne vous reste qu'à boire directement la potion et à bondir sans oublier de vous rattraper... Vous voici tout au début - répétez les indications idoines !

Continuez sur la droite, placez-vous contre la mâchoire, retournez- vous, faites un pas et sautez sur place (ce qui causera la chute d'une dalle) ; grimpez sur la dalle fixe et courez vers la droite jusqu'au mur sans marquer le moindre temps d'arrêt (on peut boire la potion mais en général ça ne se révélera pas utile). Descendez et actionnez la dalle qui se trouve à l'extrême gauche puis franchissez la grille - courez enfin jusqu'à l'autre grille...

Montez, butez le garde en faisant une fois de plus attention aux dalles branlantes, prenez votre élan et sautez et rattrapez-vous trois fois de suite aux dalles qui tombent. Poursuivez sur la droite, massacrez la sentinelle, continuez jusqu'à la dalle branlante qui se trouve contre le mur et descendez actionner la dalle (la porte s'ouvrira). Retournez à la porte.

LEVEL 12

Première partie

Allez vers la droite et grimpez jusqu'à l'autre écran. Continuez jusqu'aux pieux puis courez sans vous arrêter et sautez en vous rattrapant à la corniche. Montez encore, allez tout contre le mur, courez et bondissez trois fois de suite. Montez toujours, faites tomber la dalle, sautez et montez encore d'un niveau. Courez vers la gauche, sautez et rattrapez-vous.

L'ascension se poursuit, redescendez et franchissez la grille afin de prendre votre élan ; actionnez la dalle du haut, puis prenez vos jambes à votre cou et bondissez vers la droite en vous rattrapant, courez encore et montez, puis faites tomber une dalle. Continuez à grimper, allez à tout berzingue vers le mur et grimpez, passez ensuite les dalles branlantes : vous voici devant votre double, parez une attaque et rengainez puis courez droit sur lui - vous ne ferez plus qu'un... Encore une progression rapide en direction de la gauche sans vous occuper du vide car des dalles vont apparaître sous vos pieds jusqu'à l'écran suivant. Là descendez en vous accrochant à la plateforme et remontez. Continuez vers la gauche.

Deuxième partie

Attendez que les dalles soient tombées et continuez vers la gauche. Patientez une nouvelle fois à l'écran suivant et poursuivez, montez et sautez à droite. Vous vous retrouvez face au vizir... Après avoir passé les dalles branlantes vous allez devoir l'affronter (très dur !). Conseil : avancez dans sa direction en effectuant une parade vers le haut suivie d'une attaque puis d'une nouvelle parade, et ainsi de suite jusqu'au moment où vous le blesserez mortellement. Continuez à droite, effectuez un saut sur place et retournez à la porte, qui sera ouverte.

Troisième partie

Actionnez la dalle à droite et courez vers la gauche en actionnant cette fois toutes les dalles jusqu'à la princesse. THE END.

GALDREGON'S DOMAIN
(envoi anonyme)

Tout d'abord, après être sorti du château, rendez-vous dans les diverses maisons et prenez ce qu'on vous offre. Dirigez-vous ensuite vers les diverses tours ; l'une d'entre elles contient des squelettes et des zombis contrôlés par un magicien dont la mort vous fera le détenteur d'un grand nombre de sorts. Dans un autre de ces édifices plus hauts que larges, tuez tous les gardes et Lord Thull (je fais ce Top Secret de mémoire et certains noms vous paraîtront un peu douteux) vous abandonnera un bouclier et une hallebarde très pratique. Enfin, dans la troisième, attendez que le magicien invoque des démons et anéantissez-les. Vous hériterez alors d'une croix. La dernière vous fera rencontrer un fantôme qui vous réclamera à cor et à cri ses os - impossible d'ailleurs de les trouver (guère d'importance d'ailleurs) ! Vous pouvez aussi exterminer les divers hommes de faction et passants, dont la disparition vous rendra maître de nombreux objets.

Les clercs sont particulièrement recherchés car ils délivrent une foultitude de potions de guérison.

Allez ensuite errer à loisir dans les forêts environnantes afin de compléter votre armure et trouver une cape. Dans la sylve qui couvre les premiers contreforts, vous trouverez à droite, après avoir tué le chef des assassins, le premier des cristals de Zagor (je vous l'avais dit...). Ensuite, direction immédiate le labyrinthe (en bas à gauche) et massacrez les minotaures. Quand vous avez trouvé le miroir, allez foutre en l'air la méduse et vous trouverez la deuxième gemme. Direction la grotte - en haut et à gauche - ; après avoir fait un carnage de nains, orques et autres ogres, finissez la créature de pierre et emparez-vous du troisième joyau.

Maintenant le temple : à droite et en haut. Anéantissez les prêtres et les serpents, puis descendez l'escalier. Tuez le "dieu" - vraiment facile - et poursuivez votre chemin. Attendez ensuite que la prêtresse se transforme et effacez-la. Quatrième pierre : revenez vers le château et escagassez les derniers gardes ; en bas, vous rencontrerez des fantômes... Faites-en de la toile de drap et le dernier vous abandonnera la dernière pièce ornementale. Allez voir le roi et rangez ce jeu dans une armoire vitrée.

Conseils : utilisez la "Wand" pour tuer les divers Boss. N'utilisez aussi que les potions vertes de guérison car les noires sont en fait des poisons. Ne vous embarrassez pas non plus des sorts de lumière si vous conservez votre lanterne, tout cela constituerait des espaces perdus. Dernière chose, gardez une hallebarde de réserve car il arrive assez fréquemment que votre arme se brise - et rester sans défense en plein milieu des combats ne se révèle pas des plus amusants... Ah non, encore une autre : gardez vos sorts pour les combats avec les Boss ou simplement avec les seigneurs elfes (ou encore avec les maîtres des Tours ! The real end of the game...

RICK DANGEROUS
Suite de la solution du numéro 46
(envoi d'Olivier Petitpas, du Canada)

Franchissez l'obstacle des plantes comme vous l'avez fait pour celui des roues dans le deuxième tableau. Droite et estourbissez le soldat. Des plates-formes se manifestent ici aussi mais pour un certain temps seulement. Avancez et sautez sur la droite, descendez en vous méfiant de la feuille ; descendez toujours et farcissez-vous le soldat ! Laissez-vous tomber à gauche puis encore à gauche et toujours à gauche, faites sauter les deux rangées de pointes. Et c'est reparti ! Laissez-vous tomber sur la gauche, sautez à gauche, pesez sur le bouton et lancez-vous joyeusement dans le trou. Descendez en

vous méfiant des pièges de la plante, montez tuer le soldat et ramassez au passage le trésor, puis dynamitez le plancher qui se trouve sous l'échelle.

Surmontant votre peur, laissez-vous tomber sur les pointes qui se trouvent vis-à-vis de l'échelle. Tuez l'éternel soldat (quelle garde de merde !), sautez à droite et pesez sur le bouton. Laissez-vous tomber et tomber et tomber à droite, dynamitez le gorille troupier et faites éclater l'autre, qui est en train d'essayer de monter. Faites ensuite tomber le rocher de gauche, approchez de celui de droite et revenez vers la gauche afin de l'éviter. Droite. Avancez et descendez immédiatement. Prenez les lasers, descendez collecter les bombes et remontez. Laissez-vous tomber sur la droite et dynamitez le gorille dans la brume (générée par le frottement de vos mimines sur le joystick) ; tuez l'autre et saisissez-vous des lasers en évitant la plante. Tombez sur la gauche sans vous approcher du mur. Faites un carnage de gorilles et droite en contournant le rocher.

TABLEAU 4

Avancez et grimpez rapidement en évitant les barils. Tuez ensuite une taupe et bombardez l'autre. Puis pesez sur le bouton. Laissez-vous tomber sur un chariot et descendez, dynamitez le bloc vert en évitant la main. Droite et attention à la boue. Mettez la taupe en pièces, pesez sur le bouton et tuez le robot de gauche. Laissez-vous tomber et droite. Grimpez dans le trou, descendez et droite quand le baril passe en dessous de votre auguste personne. Pesez sur le bouton puis droite, sautez en hauteur et passez quand vous le pouvez. Droite. Exterminez la taupe en haut, évitez la boue. Puis grimpez prendre les lasers et pesez sur le bouton (on en touche, des boutons !) quand la machine se trouve en haut. Laissez-vous tomber et emparez-vous des bombes. Après avoir évité une multitude de barils, descendez sur la gauche, dynamitez le robot et libérez les esclaves. Encore une taupe à tuer et laissez-vous tomber dans le trou. Butez l'autre taupe et pesez sur le bouton. Quelques explosifs pour le baril et tombez à gauche. Tuez trois autres mammifères aveugles et pesez sur le bouton. Gauche en évitant la boue et pesez une nouvelle fois sur le bouton en évitant la main. Droite et laissez-vous choir, puis bondissez sur les chariots pour ne pas être écrasé par leur charge. Descendez et finissez la taupe, allez vers la droite sans vous arrêter : quand le baril est tombé, sautez par-dessus l'autre. Gauche et tombez à gauche, droite et dynamitez le robot. Laissez-vous aller vers les abîmes et faites exploser le bloc vert en évitant l'ectoplasme.

Dynamitez la plate-forme et laissez-vous tomber vers la droite, puis sautez toujours à droite pour éviter d'autres ectoplasmes. Emparez-vous des lasers et dynamitez la plate-forme puis laissez-vous tomber et délivrez les esclaves. Pesez sur le bouton et montez. Grimpez ensuite avec l'autre plate-forme et tuez le chevalier, puis continuez à monter et abattez l'autre. En évitant l'accumulation de boue, tuez-en encore un autre Puis sautez vers la gauche et montez.

Attention, ici il va falloir se montrer très précis... Grimpez aussitôt que le baril est passé par-dessus votre tête, allez à droite et sautez. Exterminez juste après les chevaliers et pesez sur un des boutons, continuez dans la même optique et faites exploser le bloc vert en posant une bombe sur la plate-forme. Puis le baril, tout en l'évitant... Enfin, montez prendre les bombes et l'esclave. Pesez sur le bouton et laissez-vous tomber à droite...

TABLEAU 5

Commencez par tuer un des chevaliers et l'autre tombera dans le trou. Dynamitez la dalle de droite et allez immédiatement vous placer dessus. Puis sautez sur l'échelle, tout en faisant attention aux pointes qui se trouvent au plafond. En bondissant par-dessus la souris, pesez sur le bouton et prenez la souris. Grimpez ensuite à l'échelle et placez-vous entre les deux lasers ; montez et tuez le garde. En faisant gaffe au laser, emparez-vous du trésor et montez ensuite par l'ascenseur. Farcissez-vous les deux chevaliers et pesez sur le bouton, allez immédiatement après vous placer sur les aimants et direction la gauche.

Prenez les lasers, tuez le chevalier et montez. Sautez sur la droite, baissez-vous et dynamitez le soldat au moment où il se casse la gueule. Continuez à monter et dynamitez le rocher situé à droite (bondissez par-dessus). Allez-y, emparez-vous des bombes et laissez-vous tomber sur la droite au moment où les pointes disparaissent. Estourbissez le garde, dynamitez l'écran, droite et saisissez-vous du trésor. Calez-vous dans le coin etdéplacez-vous en évitant les lasers...

Pour esquiver les blocs de pierre, allez directement en bas entre les deux, montez et droite. Puis descendez au fin fond, passez rapidement entre les lasers (cela réclame de la pratique) et tirez dans le bloc en vous baissant.

Gauche, tuez les gardes et dynamitez l'écran, descendez et sautez par-dessus la souris - dynamitez encore l'écran ! Droite, évitez les souris et droite. Foutez en l'air le seigneur, montez et envoyez tout le monde ad patres. Encore une fois, dynamitez l'écran,

ancez un bâton sur la plate-forme et tac ! un garde de plus en moins... Montez - toujours par l'ascenseur - et bondissez par-dessus la souris. Puis empruntez l'autre ascenseur, baissez-vous et passez rapidement entre les pointes. Encore un Roux-Combaluzier ! Et encore the same plus loin... Sautez vers la droite, sautez de nouveau et abattez le soldat gêneur.

Prenez les bombes, tuez les gardes et le chevalier. Détruisez l'écran et droite, puis passez entre les pointes (tu es un fakir, mon pote !) - gaffe aux autres pointes qui surgissent du sol devant vous. Finalement, dynamitez le bloc et pesez sur le bouton. Montez. Sautez sur la gauche et entamez un mouvement ascensionnel en prenant soin d'éviter les lasers. Emparez-vous de ces derniers et des bombes. Droite. Tuez Fat Guy en le bombardant et en le mitraillant. Fin ! Et attendez la troisième partie...

POWERMONGER
(envoyé par Pierre Mornas)

TRUC

Comment construire la catapulte ou le canon à tous les coups ?

Placez-vous dans une ville en altitude (canon) ou carrément dans la plaine (catapulte). Dans le cas de la catapulte, si vos hommes peinent à la construire, regroupez-les et emparez-vous de la nourriture du village (même s'il n'en contient pas). Remettez-les ensuite au travail et si ça traîne, réitérez le processus : la catapulte sera très vite finie...

Légère différence en ce qui concerne le canon : il faut attendre que le bâtiment qui se situera au-dessus de la mine soit définitivement construit - avant d'employer la même méthode que précédemment.

NEC PC ENGINE

FORMATION SOCCER
(envoi de Josias Mathiasin)

Voici tous les codes pour arriver en finale avec les Pays-Bas...

1- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, haut, bas, haut, gauche.

2- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, bas, diagonale bas gauche, haut, diagonale bas gauche.

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage, la fête est finie !
N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space Ace : le choc ! Poster Lidwine.
N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI.
N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
N°43 Les 100 Tops 1990 - Colorimage - Grand Prix 500 2.
N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp.
N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set.
N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :
.....X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : .....F
.....X 15 francs (à partir du numéro 30) : .....F
.....X 20 francs (à partir du numéro 38) : .....F
Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus).....F
Total :.....F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom :.....Prénom :.....
Adresse :.....
.....
Ville :.....Code postal :.....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

3- Diagonale bas gauche, haut, haut, bas, diagonale bas droite, bas, haut, diagonale haut droite.

4- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, droite, diagonale bas droite, bas, diagonale haut droite.

5- Diagonale bas gauche, haut, haut, bas, diagonale haut droite, bas, bas, diagonale bas droite.

6- Diagonale bas gauche, haut, haut, bas, diagonale bas gauche, diagonale bas droite, bas, gauche.

7- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, gauche, bas, bas, bas.

8- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, diagonale haut droite, diagonale bas droite, gauche, haut.

9- Diagonale bas gauche, haut, haut, bas, haut, bas, gauche, droite.

10- Diagonale bas gauche, haut, haut, bas, bas, diagonale bas droite, gauche, diagonale haut gauche.

11- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, diagonale bas gauche, bas, gauche, diagonale bas gauche.

12- Diagonale bas gauche, haut, haut, bas, droite, diagonale bas droite, droite, droite, diagonale bas gauche.

13- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, diagonale bas droite, bas, droite, diagonale haut gauche.

14- Gauche, haut, diagonale haut droite, bas, diagonale haut gauche, diagonale bas droite, droite, droite.

SEGA

Y'S

Suite de la solution du n° 46 *(envoi d'Olivier Gendebien)*

Dans la pièce suivante, descendez le plus bas possible et partez à la recherche du **Battle Shield**. Sortez par l'issue de droite et vous vous retrouverez dans un endroit grouillant de nombreux et très puissants ennemis. Descendez et allez vers la gauche - traversez le pont bleu et pénétrez dans la tour. Là, descendez encore, allez à gauche ; devant la porte verte mettez le collier bleu et l'anneau maléfique. Entrez et approchez-vous de la fille : elle vous donnera un monocle qui permettra de déchiffrer les livres d'Y'S. Retournez dans la pièce qui récélait le Battle Shield et empruntez l'issue de gauche. Dans l'endroit suivant, vous vous heurterez à des araignées rouges ; allez chercher la potion et barrez-vous par la sortie de gauche (ne pas utiliser la potion signalée plus haut). Ensuite, deux issues : prenez tout d'abord celle de droite et allez quérir la **Battle Armor** - qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite à la pièce précédente et passez par l'issue de gauche, descendez, allez à gauche et remontez : un trou apparaîtra dans le mur, entrez dedans et saisissez-vous du **Flame Sword**.

Sortez et allez à gauche, puis sortez de la salle. Ensuite, vous allez retrouver une enfilade de miroirs. Descendez, entrez dans le miroir et dans la section suivante, prenez la porte du milieu. Quand vous serez devant les deux miroirs, entrez dans celui de droite, montez et téléportez-vous puis rechargez-vous en énergie. Pénétrez dans le miroir suivant, où vous devrez combattre un monstre arborant deux têtes : frappez en permanence la jaune. Dès que vous aurez vaincu cette créature cauchemardesque, grimpez les escaliers et un message vous avertira que si touchez la porte, vous passerez de vie à trépas. Seule solution, retournez auprès de Luther Jemma, presque tout en bas de la tour. Pour cela, il faudra retraverser la pièce maudite et aller rechercher la potion au deuxième étage de la tour dans la salle aux quatre coffres. Luther vous donnera un pendentif grâce auquel il sera possible d'ouvrir la porte ensorcelée.

Une fois dans la place - une pièce pavée de dalles blanches et jaunes -, placez-vous sur la dalle comportant un dessin : vous serez téléporté jusqu'au rectangle central.

Le combat final

Pour pouvoir vaincre **Dark Dekt**, il faut revêtir ses armes d'argent, du masque et du Ring Mail et n'engager le combat qu'ensuite. Faites attention : à chaque fois que vous toucherez votre ennemi, un morceau du rectangle sur lequel vous vous trouvez disparaîtra. Quand vous avez gagné, lisez le livre et joyeuse conclusion...

PC

THE SAVAGE EMPIRE *(envoi d'Emmanuel Pardo)*

1/ LE BUT A ATTEINDRE

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, la finalité de *The Savage Empire* consiste à pouvoir quitter le monde préhistorique en détruisant une **moonstone**. Donc nécessité d'en trouver une et de l'alpaguer rapidement. Or on apprend assez vite que ce spécimen des plus rares se trouve au fin fond d'une des fourmilières des Myrmidex, les cruels hommes-fourmis. Malheureusement, il se révélera quasi impossible de se débrouiller seul. Vous aurez donc besoin de toutes les tribus de la vallée pour les faire trépasser. Pour cela, vous devrez gagner leur confiance en effectuant à leur bénéfice respectif une tâche bien précise.

Ensuite, vous les convierez au combat à l'aide d'un gros tam-tam, que vous aurez construit au préalable sur une colline sacrée. Grâce à la force combinée des différentes tribus, vous pourrez alors détruire la moonstone maléfique et rentrer au bercail.

2/ LES PERSONNAGES

◊ Avant de partir à l'aventure, constituez une solide équipe d'aventuriers. Elle peut comprendre sept personnages au maximum : vous, Triolo, trois autres au choix - et les deux derniers qui viendront en cours de route

Recrutement

◊ **Dokray** : efficace en combat rapproché. Mais s'il est membre de l'équipe, Ugyuk refusera de se joindre à vous (**Pindiro**)...

◊ **Jimmy** : plutôt faible. Si vous avez besoin de faire le vide, virez-le en premier (**Disquiqui**).

◊ **Kysstaa** : bonne recrue (**Sakkhra**).

◊ **Rafkin** : utile au début pour fabriquer les fusils de bambou (**Yolaru**).

◊ **Shamuru** : doté d'une bonne dextérité, il sera implacable armé d'un arc (**Barako**).

◊ **Triolo** : indispensable pour la magie (**Kurak**).

◊ **Ugyuk** : le personnage le plus fort du jeu (**Haakur**).

Les personnages obligatoires sont **Aiela** (lorsque vous la délivrerez de **Darden**) et **Yunapolti**, qui sera ensuite remplacé par **Johann Spector**.

3/ LES COMBATS

Les armes

◊ **Le canif** : il est utile pour tout ce qui tient au bricolage. Il faut toujours l'avoir sur soi.

◊ **L'Obsidian Sword** : se révèle meurtrière dans les combats rapprochés. vous en trouverez en grande quantité dans la ville de Tichticatl.

◊ **La canne noire** : particulièrement sanglante pour les Myrmidex. On peut se la procurer dans la cité souterraine de Kotl.

◊ **La hache** : elle occupe les deux mains du personnage qui l'utilise. Et se révèle aussi redoutable que l'Obsidian Sword - sinon plus. Vous la trouverez dans le laboratoire.

◊ **L'ATL-ATL** : facile à trouver mais passablement encombrante. En effet, il faut sanx cesse se procurer des "**spears**" (lances) que l'on peut récupérer une fois sur trois après le combat. Je vous la déconseille charitablement.

◊ **Les arcs** : à portée de main et efficaces d'emploi, voilà de bonnes armes qui réclament toutefois une bonne réserve de flèches.

◊ **Les sarbacanes** : causent des dégâts appréciables et empoisonnent l'ennemi. Seuls les Uralis en possèdent - faites donc le plein de dards si vous passez par là.

◊ **Le boomerang** : il blesse moins qu'une flèche mais se trouve en quantité inépuisable. De surcroît, il n'encombre pas les mains

comme les arcs et les sarbacanes.

◊ **La carabine** : une des armes les plus puissantes du jeu. Ne gaspillez pas vos cartouches, fort précieuses ! On peut s'en emparer dans le laboratoire du docteur Rafkin avec quelques munitions. Il y en a également d'autres au fond de la grotte d'un certain Fritz.

◊ **Les fusils de bambou** : seul Rafkin peut les fabriquer. Mais pour cela, il a évidemment besoin d'un bambou, que l'on peut se procurer aisément à l'est de Tichticatl - au moyen de la hache et d'une réserve de poudre à canon (voir la bombe). Une fois les ingrédients réunis, emmenez Rafkin au labo et dites-lui "**rifles**".

◊ **Les bombes** : ce sont de petites bestioles qui nécessitent **beaucoup** de préparation. Je vous conseille donc d'en fabriquer plusieurs à la fois. Une fois confectionnées, elles peuvent se révéler non seulement utiles au combat mais aussi à bien d'autres choses. La recette vous en sera donnée par le sempiternel Rafkin.

Il faut se munir d'un solide pot d'argile, d'un morceau de tissu imprégné de goudron et de cinq unités de poudre à canon. Si vous ne trouvez pas un "**fired clay pot**", procurez-vous un "**digging stick**" et utilisez-le au bord d'une rivière. Vous obtiendrez alors de l'argile que vous moulerez pour fabriquer un pot - le cuire dans un four ad hoc.

En ce qui concerne les bouts de tissu imprégnés de goudron, c'est une autre affaire... Vous aurez vite fait de vous procurer un coupon ; employez la paire de ciseaux que Rafki balade sur lui et coupez quelques bandes de tissu. Puis direction le laboratoire, où vous vous emparerez d'un seau - à remplir dans un des puits de goudron situé au sud du village des Kuraks (de l'autre côté de la rivière). Trempez les bouts de tissu dedans et vos mèches seront bientôt prêtes à l'usage.

Mais le plus dur reste à faire : la poudre à canon. En effet, celle-ci se compose de nitrate de potassium, de soufre et de charbon de bois. Les cristaux des grottes regorgent d'ailleurs de nitrate de potassium. Tandis que si vous essayez de brûler la branche d'un arbre quelconque à l'aide d'un feu de camp, vous vous apercevrez qu'elle se consume en un simple tas de charbon de bois. Le soufre, lui, gît dans un puits situé à l'est de Tichticatl - près du rideau de bambou. Mais comme ça, ce serait vraiment trop facile ; c'est pourquoi, pour vous en saisir, il faudra être en possession d'un "**wire screen**" du labo. Ainsi, lorsque vous possédez les trois ingrédients, placez-les dans un "**mortar**" (mortier) ou sur une "**grinddin' stone**" (meule) et réduisez-les en poudre. Après tout cela, il ne vous restera plus qu'à assembler le tout...

◊ **Le gaz** : présenté sous la forme d'une petite capsule verte, il pourra faire fuir plus d'un Myrmidex mais sera totalement inutile face à d'autres bêtes. On le trouve en quantité impressionnante dans les rues de Kotl.

Les armures

◊ **Vêtements** : ça ou rien, c'est la même chose.

◊ **L'armure d'écorce** : elle protège peu et tous les gardes de Tichticatl en portent.

◊ **L'armure de cuir** : vraiment pas terrible, mais c'est ce qu'il y a de mieux dans le jeu, alors pourquoi s'en priver ?

Les boucliers

◊ **Les boucliers d'écorce** : plutôt difficiles à trouver, ils sont en outre les pires dans leur catégorie.

◊ **Les boucliers de cuir** : abondants, ils ne constituent cependant qu'une couverture moyenne.

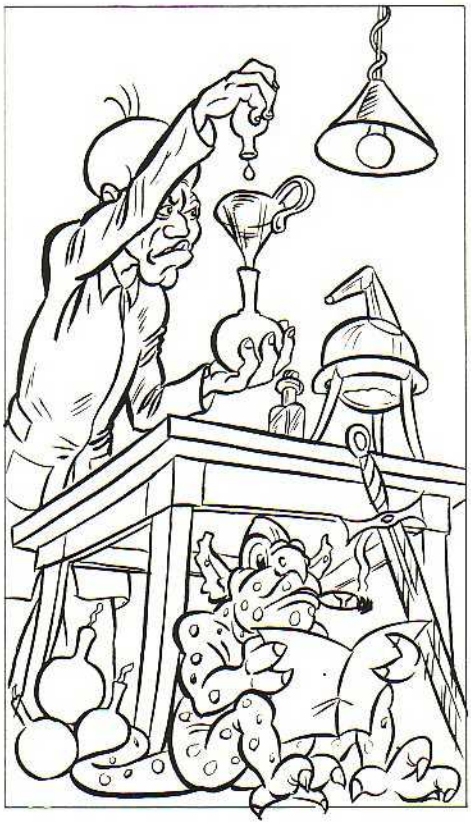
◊ **Les boucliers en écailles de stégosaure** : les meilleurs (ou presque). On peut s'en procurer chez les Pindiros.

◊ **Les boucliers de Kotl** : très rares, ils sont cachés au fond des souterrains de Kotl. Mais tiennent la première place au hit-parade des boucliers.

Vous êtes maintenant complètement équipés, et prêts à découvrir les étranges animaux qui peuplent la vallée d'Eodon. Les plus dangereux sont - vous vous en doutez - les tyrannosaures et les Myrmidex. Ces derniers se révèlent particulièrement redoutables quand ils attaquent en nuées. Faites également attention aux gorilles géants, aux tricératops, et aux *robosaurus* dans les souterrains de Kotl.

Pendant les combats, je vous conseille de prendre tous les personnages sous votre contrôle. Vos actions n'en seront que plus précises et plus efficaces... N'hésitez pas à lancer le sort de protection si vous rencontrez une troupe de Myrmidex car vous pourriez regretter votre pusillanimité par la suite...

N'envoyez en définitive que des personnages forts et résistants comme Yunapotli,



3615
MICRONEWS
ROSIE LA JOLIE VOUS Y ATTEND !

Kysstaa ou Dokray aux postes avancés et laissez les faibles ou les agiles à l'arrière, équipés d'armes de jet. A la fin de chaque combat, essayez d'utiliser le canif sur le corps de l'animal : vous pourrez peut-être en retirer de la viande, des peaux ou quelques plumes.

4/ LE LABORATOIRE

Afin d'éviter galères et recherches inutiles, sachez qu'il se situe au sud du village Kurak, derrière les puits de goudron. Prenez-y tout ce que vous y trouverez, de manière à ne pas être obligé de revenir.

5/ L'UNION DES TRIBUS

Elle consiste à rendre à chacune des onze tribus un petit service pour les amener à servir votre cause. Si vous voulez connaître les conditions qu'elles imposent, il suffit de dire à chaque chef : "**UNITE**". Voici le moyen de résoudre les différentes quêtes...

Les Barakos

Hawala va exiger le sauvetage de sa fille **Halisa**, prisonnière d'un terrible gorille géant. Son repaire, situé au nord-ouest du village, semble inexpugnable. Mais à l'est de la colline, derrière une chute d'eau, se trouve l'entrée d'une grotte qui y donne accès. Pour franchir cet obstacle, jetez une bombe en amont de la rivière, près du gros rocher. Traversez ensuite la grotte, tuez le monstre et libérez la donzelle effarouchée.

Les Barrabs

Là, il faudra rapporter au chef **Balakai** les racines d'une plante carnivore afin de sauver son fils **Nakai**. Cette fameuse plante pousse sue la grande mesa, au nord-ouest du village. Pour franchir l'embarrassant précipice, abattez l'arbre avec la hache. Tuez la plante et rapportez le bulbe au village.

Les Disquiquis

Le chef **Chafblum** vous impose deux épreuves : avaler une boisson nauséabonde et accrocher une clochette au cou du tyrannosaure **Sharptooth**. Pour ce faire, il vous confie une solution somnifère dont il faudra enduire un pieu. L'animal se trouve au sud-est du village. Bonne chasse !

Les Haakurs

Grugorr désire que vous débarrassiez son village des araignées géantes qui ont élu domicile dans une caverne située au sud. Comme preuve, vous devez lui rapporter le bouclier de son fils **Krull**. Il est dissimulé en dessous d'une toile d'araignée que l'on peut détruire grâce à des bombes, des torches ou des capsules de gaz.

Les Jukaris

Récupérez la peau sacrée du chef **Jumu**, cachée dans la grotte qui se trouve à l'ouest du village, en refroidissant la lave avec l'extincteur.

Les Kuraks

Aloron va vous demander de sauver sa fille **Aiela** des entreprises douteuses du terrible **Darden**. Elle est donc prisonnière des **Uralis**, une tribu mystérieuse et inaccessible, dont seul **Topuru** le fou connaît le territoire de chasse. Mais il exigera de vous une petite pierre bleue des caves Sakkrha, qu'il faudra extraire à l'aide d'un marteau pour comprendre son secret.

Topuru va vous indiquer une grotte. Traversez-la et évitez le tyrannosaure en lui balançant les appâts fournis par le même Topuru. Dans un premier temps, vous devez rallier le village à votre cause : allez donc dans la grotte située au nord et ranimez **Fabozz** avec l'appareil photo de **Jimmy**. Soutenu par le peuple, rendez-vous dans l'antre de Darden au sud. Libérez Aiela et tuez Darden.

Les Pindiros

Ils ne posent aucune condition.

Les Sakkrhas

Sysskarr veut la mort du tyrannosaure qui s'est installé dans la plantation de fruits au nord-est de ses grottes. Pour tuer la bestiasse, vous devrez l'écraser avec un rocher qui se dresse en surplomb. Contournez la colline par l'ouest et déposez une bombe juste à côté pour le faire tomber.

Tichticatl (les Nahuatlas)

Moctapotli, évincé du trône par **Huitapoctli**, désire le récupérer... mais ce dernier est efficacement protégé par l'**aura magique de Spector**. Celle-ci puise sa force dans les générateurs de Kotl, la cité souterraine gardée par un robot d'or. Avant de vous y rendre, vous devrez être en possession de sa tête (pyramide du roi) et de son cerveau (chez Fritz au nord du domaine des Pindiros). Pour pénétrer dans la cité, il faut placer le cristal d'Aiela dans le socle, au cœur de la grande mesa ; une issue s'ouvre alors au nord. Restituez alors sa cabèche et son citron à Yunapotli : il vous ouvrira la porte. Trouvez les générateurs, détruisez le panneau de commande et fuyez !

Les Uralis

Tuez Darden (voir Kuraks).

Les Yolarus

Ils veulent 10 Obsidian Swords - que vous trouverez sans peine à Tichticatl.

Le tam-tam

Apportez une peau de tigre à **Tuomaxx** (sur un colline au nord de Tichticatl) et il vous fabriquera un magnifique tam-tam.

Les fourmilières des Myrmidex

Cherchez la moonstone au moyen du radar trouvé à Kotl puis estourbissez la reine des Myrmidex et anéantissez enfin la diabolique moonstone !

Ainsi se termine votre épopée dans la vallée d'Eodon...

KING'S QUEST 5
(envoyé par Christian Marton)

Au début, rendez-vous dans la ville située tout en bas. Une fois arrivé, discutez avec l'homme qui se trouve près de la charrette. Puis entrez dans un magasin et ressortez-en. L'homme ne sera plus là et une pièce de monnaie brillera à vos pieds. Prenez-la et examinez le tonneau. Un poisson s'y signale à votre attention, prenez-le aussi. Ensuite sortez de la ville et dirigez-vous vers l'ouest. Pénétrez dans la boulangerie : parlez à la femme, à l'enfant puis au boulanger en personne. Donnez à ce dernier la pièce que vous avez trouvée un peu plus tôt, en échange d'un gâteau. Barrez-vous et allez deux fois à l'ouest.

Jetez le poisson à l'ours et emparez-vous du miel dissimulé dans l'arbre. Une branche gît par terre : il faut la prendre. Allez en haut et balancez la branche au chien. Puis vers l'est et descendez. Faites ensuite provision de foin, les fourmis vous donneront une épingle en or. Retournez après à l'essaim d'abeilles et dirigez-vous vers le nord, jusqu'à l'homme assis près de la roulotte. Puis à gauche jusqu'à la flaque d'eau. Buvez de ce liquide et cachez-vous vite derrière les rochers : des bandits arrivent... Après avoir vu la scène, deux fois à gauche puis plein sud jusqu'à l'oasis et avalez une bonne rasade de flotte.

Une fois en marchant vers l'ouest, et au sud pour parvenir aux tentes. Buvez l'eau de la cruche. Entrez dans la plus petite des tentes, emparez-vous du bâton posé sur le mur - tout en faisant attention à ne pas toucher l'homme endormi. Ensuite, une fois au nord, et à l'est jusqu'à l'autre oasis. Puis encore à l'est (les abeilles). Ensuite retournez à la caravane, direction la flaque d'eau, vers l'ouest. Buvez de l'eau et montez vers le temple. Utilisez le bâton sur la porte et entrez. Dépêchez-vous de saisir la cruche et la pièce d'or car l'issue se referme très vite. Sortez du temple avec les deux objets, rebuvez de l'eau et retour, une fois de plus, à la caravane.

Donnez la pièce d'or au quidam toujours assis à côté de celle-ci. Il vous permettra de voir la diseuse de bonne aventure et vous renseignera sur Mordack et vous remettra une amulette. Ensuite direction l'est, juste devant la forêt noire. Mettez l'amulette (plus particulièrement dans le carré réservé aux objets, en haut de l'écran). Entrez : Cédric ne

viendra pas. Deux chemins s'offrent alors à vous, empruntez celui de droite. Si une sorcière apparaît, son sort n'aura pas d'incidence, muni que vous êtes de la précieuse amulette. Après qu'elle a tiré ses cheveux, utilisez la cruche et elle s'évanouira dans la nature (elle n'apparaît d'ailleurs pas à tous les coups).

Allez au nord, vous tombez sur un arbre : contournez-le en passant par derrière. Direction la maison (si on vous demande les lettres qui correspondent aux dessins, tout est dûment inscrit dans le livre).

Une fois dans la maison, prenez le rouet enfermé dans le coffre et également la clef placée dans la lampe - puis le sac que recèle le tiroir de la commode (il y a trois diamants dedans). Sortez et dirigez-vous vers l'est puis utilisez la clef afin d'ouvrir la petite porte qui se trouve dans l'arbre ; là prenez le cœur. Repassez derrière l'arbre et continuez une fois sur la gauche. A cet endroit, répandez le miel à terre et emparez-vous des diamants, puis posez-les sur le sol les uns après les autres. Un lutin tout petit viendra les ramasser et restera collé au miel. Vous exigerez de lui qu'il vous montre un chemin secret, suivez-le et il vous gratifiera d'une paire de chaussures. Sortez de là à la lisière de la forêt noire. Direction l'ouest, vers l'arbre qui pleure - donnez le cœur au végétal éploré, qui se transformera en charmante jeune fille... Elle jettera sa harpe, que vous ramasserez. Toujours à l'ouest : la caravane aura disparu mais a laissé derrière elle un tambourin en levant le camp - prenez-le ! Une fois en bas, une fois à droite et donnez le rouet au nain qui vous offrira en échange une poupée. Ensuite en bas puis à droite et là, arrêtez-vous au croisement des chemins. Saisissez la chaussure usée (celle du squelette) et lancez-la sur le chat en pleine course. Ensuite rendez-vous à la ville dans le magasin de couture pour remettre l'épingle d'or au vendeur, qui filera à la place une cape bleue. Sortez et passez au magasin de jouets : le vendeur vous prendra la poupée et vous gratifiera d'une luge. Un petit tour chez le chausseur, où vous remettrez les pompes du nain au commis, qui sortira pour vous un marteau de dessous son comptoir. Puis retour à la meule de foin et entrez dans l'auberge qui se trouve juste à côté.

Parlez à l'aubergiste : un client vous assommera et vous traînera dans une petite pièce... Vous êtes ligoté, mais heureusement une souris viendra vous délivrer. Emparez-vous des liens et ouvrez la porte avec le marteau, puis prenez vos jambes à votre cou. En face de vous se dresse un armoire, prenez le jambon qui moisit à l'intérieur et mangez-en une partie. Sortez par la porte de gauche et retournez vers la maison de Crispin où se cache le serpent - jouez du tambourin et il s'enfuira. Empruntez ensuite le chemin, tout droit. Arrivé à la saison d'hiver, endossez votre cape bleue et continuez... Vous allez aboutir à un ravin, nouez les liens et accrochez-les à la pointe d'un rocher (pas à la branche, qui risque de casser). Montez. Pour franchir la petite crevasse, il suffit d'inscrire le signe de la main sur les rochers les plus élevés puis marchez sur le tronc et dirigez-vous vers la droite.

A ce moment, Cédric se fera enlever par un loup. C'est maintenant qu'il faut employer la luge - plaquez-la au sol et c'est parti. Malheureusement, elle cassera après le premier saut. Puis à droite, donnez le reste du jambon à l'aigle et mettez-vous en route pour le château de glace, où vous rencontrerez la Reine des Glaces herself. Le loup de gauche avancera, jouez donc vite de la harpe ; la reine vous signifiera que vous ne pourrez repartir qu'à une seule condition : vaincre le yéti. Direction la grotte, en haut, et contournez le ravin. Une fois à l'intérieur de la caverne, brandissez le gâteau qui vient de la boulangerie et attendez l'irruption du yéti. Quand il semblera vous menacer, balancez-lui la friandise à la gueule et il s'écroulera !

Revenez voir la Reine des Glaces, puis retournez dans l'antre du yéti. Tout au fond de la grotte de cristal, cassez un bout de paroi avec le marteau. Enfin, revenez près de Cédric (sauvegardez).

Allez en bas et faites-vous enlever par l'oiseau à deux têtes qui plane au-dessus d'une mare. Emparez-vous de l'amulette brillante qu'il a déposée dans son nid... Prenez le bout de fer qui traîne sur la plage puis dirigez-vous vers le nord. Ensuite bouchez le trou dans la coque du bateau avec de la cire (en fait ce qui reste du miel) et vogue la galère ! Une fois en bas, une fois à droite jusqu'à l'île. Jouez vite de la harpe et ramassez l'hameçon qui brille sur le sol. Gauche. Prenez Cédric au passage et gauche. Prenez le coquillage qui se trouve aussi à vos pieds. Embarquez et à gauche.

Continuez jusqu'à la maison du vieil homme. Sonnez et donnez-lui immédiatement le coquillage : une sirène se présentera (chouette) et vous conduira au château de Mordack (sauvegardez). Le poisson qui s'étale par terre, faut le saisir aussi ! Grimpez les escaliers et utilisez le bout de cristal sur les statues ophidiennes - puis tout droit. N'empruntez pas la grande porte mais plutôt le chemin de gauche. Utilisez le bout de fer sur la grille et descendez par là en vous aidant des mains. Ensuite issue de gauche... et cherchez un monstre, quelques frappés du tambourin et en définitive donnez-le lui. Ramassez la sorte d'épingle qui lui a échappé et mettez-vous en quête d'une porte. Dès que vous l'avez trouvée, ouvrez-la au moyen de l'épingle, puis l'armoire qui se trouve à gauche - où vous alpaguerez un sac de petits pois. Parlez à la femme et filez-lui l'amulette (sauvegardez).

Droite et promenez-vous en bas jusqu'à ce

que le garde (un monstre) vous jette en prison. Observez bien la souris qui se précipite dans le trou : avec l'hameçon, crochetez le morcif de fromage qui s'y trouve (vite, très vite). Suivez la femme à toute allure dans le labyrinthe, puis allez en haut (sauvegardez) et gauche - cette fois, avant que le garde ne vous intercepte, jetez-lui les petits pois. Maintenant, rendez-vous dans la chambre où trône une statue mi-femme mi-reptile ; s'il s'y trouve un chat noir, lancez-lui le poisson. Montez et redescendez, ne vous arrêtez qu'à l'instant où vous rencontrez à nouveau le chat : enfermez-le dans le sac de petits pois. Montez, allez à gauche puis en bas dans la bibliothèque et tournez du doigt les pages du livre ouvert posé sur la table. Ensuite direction la chambre de Mordack puis retour à la bibliothèque (en descendant). Patientez et guettez le moment où il ira se coucher. Allez en haut, prenez la baguette qui se trouve sur le pouf, juste auprès du lit. Droite (sauvegardez), encore à droite ; juste en dessous, montez et encore une fois à droite vers le transformateur de baguettes. Mettez celle de Mordack à gauche et la vôtre à droite - le fromage au centre. Quand l'opération est terminée, emparez-vous prestement de votre baguette.

Mordack survient. Pour le vaincre, il faut d'abord se transformer en **LION**, puis en **LAPIN**, en **BELETTE** et enfin en **PLUIE**... Après avoir battu l'infâme, vous retrouvez tous vos amis et votre famille : tout rentre dans l'ordre.

MSX

CROSS BLAIM
(envoyé par Abdelkrim Bayraf)

◊ Dans ce jeu, vous incarnez un homme muni d'un misérable laser (un joystickopithèque) et d'une détente qui ne ferait même pas pâlir de jalousie une limace.

◊ Mais bien sûr, vous pouvez acquérir des bonds d'une plus grande amplitude et des armes nettement plus puissantes. Pour vous les procurer, il faudra posséder un sacré tas de doublezons et aller ensuite dans un des nombreux magasins qui jalonnent le déroulement du jeu.

ARMES	NOMBRE
Laser de début	infini
Laser 2	240
Laser 3	240
Fléchettes	259
Bombes	259
Dagues	100
Bagues	100
Croix	100
Revolver	
tir jaune	240
tir rouge	100
Bazooka	
tir jaune	240
tir bleu	100

◊ **Vies**

On peut acheter deux sortes de capsules d'énergie... Des capsules bleues qui vous rétrocèdent une vie ; des capsules rouges qui comptent pour cinq capsules bleues.

◊ **Sauts**

* Un saut de départ, nombre infini.
* Un petit saut (250).
* Un saut moyen (250).
* Et enfin le salto mortale, le saut périlleux, la valse acrobatique (250).

◊ **Levels**

Si vous réussissez à trouver en cours de jeu l'un des deux casques, votre niveau initial sera doublé, puis triplé.

◊ **Clefs**

Il y en a 5 à découvrir dans le labyrinthe - plus une sixième un peu plus tard. Elle se trouve dans le vaisseau, à l'endroit où sévit l'*enfant du diable*. Pour la posséder, tirez avec la croix sur l'enfançon maudit dès que vous l'aurez libéré.

◊ **Monstres**

* Œil : tirez carrément dans son œil (eh oui !!!) avec le glaive.
* Alien : bazooka dans la bouche (tir bleu).
* Salamandre : dans le cœur à l'aide du revolver.
* Escargot : c'est le monstre final. Tirez des bombes afin d'abattre ses protections ; ensuite balancez la sauce sur l'escargot même. Si vous possédez la sixième clef, vous connaîtrez peu après le résultat et l'aboutissement de vos efforts...

MSX2

SAMOURAI
(envoyé par Franck Tetu)

1/ TABLEAU DES PASSWORDS

1	H+U?8OD1D
2	DUTV5Q<3T
3	XHG8RG+3G
4	AB5S/4L35
5	?5?*OMV2Z
6	;A)+-NB34
7	2W4QAeP43
8	E63D+5M34
9	0;6PW7AIE
10	J+O?8OD1W
11	T8EG1Z?3R
12	CHX8VG+4S
13	FUFBGQ<4T
14	6L7O9C22E
15	D0ZCRR)3W
16	)5L*OMV2A
17	Y;7PW7A1T
18	2F+A4/I3D
19	FYSC4T-3F
20	O<IMV0RZ2
21	J/J-PIS2W
22	L+U?8OD1W
23	eQ-3+<03Z
24	8LCYBC21G
25	6JX9TWe44
26	WUDVGQ<4T
27	O-UKI9E2Q
28	^Z<2*?63D
29	ECeT^2J34
30	?1P)0HG24
32	O)9HX8ZF1
33	6HX8RG+45
34	G0SCDR)4Q
35	*Z<2*?63F
36	eR?1*)83A
37	K^0MYYT2Z
38	2Q<3<<03A
39	-3L<UKX2R
40	L*OMHUQ2F
41	I?9HG6521
42	2Q+A1<043
43	5D<5?*U31
44	+ZN+H?62S
45	eE;e-;73A
46	K<YKB0R22
47	VUDV5Q<43
48	*5;+*MV3F
49	L^P;IYT32

Attention : la lettre **e** correspond à la **touche verrouillage majuscule**.

2/ LES BOUTIQUES

En pénétrant dans les boutiques vides (où un personnage prend votre argent - avec à sa gauche et à sa droite un message inscrit sur le mur), vous pourrez obtenir un laissez-passer qui vous fournira des réductions intéressantes et vous permettra de jouer aux dés, de gagner ou de perdre de l'argent suivant votre score. Vous pourrez également vous reposer dans un lit très confortable... Choisissez le message de gauche en entrant (répétez l'opération plusieurs fois) et cet ausweis sera à vous - mais valable seulement pour ce tableau !

3/ LES LABYRINTHES

A l'intérieur de ceux-ci, vous trouverez une carte qui vous empêchera d'oublier quoi que ce soit à l'intérieur. Appuyez sur la barre d'espace pour pouvoir visualiser parfaitement le labyrinthe dans lequel vous galérez. Sachez que cette carte se trouve fréquemment très près du départ.

4/ LES OBJETS TRES UTILES

◊ Les chaussures (3 au maximum) vous font courir plus vite.

◊ Le gousset (chaton) permet de balancer des projectiles.

◊ La bougie aide à la découverte des tunnels.

◊ La gondole, enfin, fera le plein de votre énergie lorsque vous serez totalement nase.

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom :.....**Prénom :** .....
Adresse : .....
Ville :.....**Code postal :** .....
Type de machine possédée : .....**Age :** .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENTES

AMSTRAD

Urgent ! Vds pour Amstrad CPC 6128, la disquette de jeu Great Courts : 100 F. Valeur : 205 F. Possibilité d'échange. **Patrice Andrieux, St-Sulpice-et-Cameyrac, 33, route de Cameyrac, 33450 St-Loubès. Tél. : 56.30.82.59.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + 2 manettes + environ 100 jeux (Tortues, Tintin, Robocop etc.) + revues. Valeur : 5 000 F. Le tout cédé : 3 000 F. Cherche Amiga 500. **Nicolas Bedin, 17 bis, rue de Charme, 95450 Saillancourt. Tél. : 34.66.32.01.**

Vds GX 4000 en très bon état avec 2 manettes de jeu + un joystick Quickjoy + 5 jeux (Navy Seals, Fire and Forget 2, Burning Rubber, Operation Thunderbolt, Switchblade). Valeur : 2 400 F. Vendu : 1 500 F. **Fabrice Bercey, 72, rue des Amandiers, 83130 La Garde. Tél. : 94.21.36.96.**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état + DMP 2160 + synthé vocal + lecteur K7 + HP + 5 manettes + 17 originaux + 600 jeux + housse clavier + DMP + ecran + feuilles imp. + ruban. Superaffaire ! **Michaël Bittan, 10, rue Louis-Larivière, 93200 St-Denis. Tél. : 48.29.85.55 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur, état neuf, fin 88 + joystick + 99 jeux sur disks (8 originaux + oldies + news + copieur) + revues + K7. Valeur : 4 500 F. Vendu : 3 000 F à débattre. **Vincent Bonal, 34110 Frontignan. Tél. : 67.48.23.29.**

Vds CPC 464 + 45 jeux (Robocop, Gryzor, Dragon Ninja etc.) + moniteur mono + 2 joysticks + manuel d'instruction + cube (K7) d'initiation au langage Basic. Le tout en très bon état : 1 500 F à débattre. **Hugues Butet, 5, rue du Professeur-Grignard, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.13.99.**

Vds CPC 6128 couleur + traitement de textes et copieurs : 2 500 F. Tuner TV : 550 F. Souris neuve : 450 F. Joystick + crayon optique : 100 F. Vente séparée possible. DMP 2160 : 1 200 F. **Sébastien Charrière, Lanau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.56.49.**

Vds moniteur couleur 464 : 1 000 F. 25 jeux + traitement de textes : 700 F. Livre de programmation : 200 F. Recherche ordinateur couleur lecteur disks : entre 2 000 F et 2 400 F. **Florent Clouet, La Noé-Allais, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.03.24.**

Vds CPC 6128 couleur + Imprimante DMP 2160 + joystick Speedking + logiciels de dessin et de traitement de texte + nombreux jeux + kit de téléchargement : 2 300 F. **Fabien Delattre, 24, avenue de Lauterbourg, 69160 Tassin-la-Demi-Lune. Tél. : 78.34.06.27.**

Vds CP 6128 mono + 2 manettes + jeux dont news (Rick Dangerous 2, Total Recall, Panza Kick Boxing etc.). Prix : 2 500 F à débattre. **Frédéric Delmaye, 21, rue Marcel-Sembat, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.31.26.57 après 18 h.**

Vds CPC 464 + 100 jeux + 2 joysticks + moniteur couleur + utilitaires de Basic. Valeur : 4 300 F. Parfait état, vendu : 2 100 F ou échange contre Sega Mega Drive + jeux. **Djibril Diawara, 6, rue de l'Amitié, appt 52, 92000 Nanterre. Tél. : 47.67.08.35.**

Vds CPC 464 mono en très bon état + 2 joysticks + 200 jeux + revues + un coffret éducatif : 1 300 F. Adaptateur télé : 200 F. **Christophe Dieudonné, 5, avenue Agricole-Perdiguier, 84310 Morières-les-Avignon. Tél. : 90.83.82.88.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + revues + livres + 100 jeux + boîte de rangement. Etat neuf. Prix sacrifié : 2 300 F. **Jean-Michel Doche, Savigny, 74520 Vallery. Tél. : 50.60.41.38.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + digitaliseur Vidi Pro + pistolet Magnum Light Phaser + Scanner Dart + Discology + Oddjob + Textomat + OCP Art Studio + nombreux jeux + revues. Vds aussi originaux : de 75 F à 200 F. **Mathieu Dray. Tél. : 48.88.05.34.**

Vds CPC 6128 + imprimante + lecteur 5"1/4 + nombreux logiciels + revues en très bon état. **Olivier Duran, 13, allée du Muguet, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.32.10.**

Vds CPC 6128 couleur + Tuner TV + radio-réveil + meuble + nombreux jeux + environ 100 revues : 3 300 F. **Laurent Gay, 115_119, rue de Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.81.27.24.**

Très urgent ! Vds CPC 464 + moniteur + lecteur K7 interne + joysticks + nombreux jeux + K7 "Bienvenue" + manuel d'utilisation complet. Le tout est en très bon état. Prix : 1 000 F. port compris. **Anthony Garnier, 31, rue de la Balise, St-Séverin, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds CPC 464 couleur + jeux (Arkanoid, Taipan, Ghost'n Goblins, Winter Games, etc.) + manette + manuel (corrigé) + boîte de rangement. Le tout : 1 300 F à débattre. **Jean-Christophe Fossati, 33, rue du Four-à-Chaux, 91910 St-Sulpice-de-Favières. Tél. : 64.58.53.99.**

Vds console GX 4000 + 2 manettes + péritel + 5 jeux : 1 000 F. Achète Super Famicom sans jeux : 2 000 F. **Lucien Houessou, rue Molière, rés Ravel, appt 51, bât. C2 à St-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.60.83.77.**

Vds CPC 464 couleur + DD1 + nombreux jeux sur disks entièrement révisé d'octobre 90 (facture) + nombreux livres et docs : 1 200 F. **Georges Lagarde, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.77.48 après 19 h.**

Vds CPC 6128 + adaptateur TV + radio réveil + joy + 40 jeux + écran couleur (89) : 3 300 F. **David Laiot, 2, avenue du Comte, 33510 Andernos. Tél. : 56.82.27.23.**

Vds CPC 464 + moniteur + jeux + livres. Le tout : 900 F. **Stéphane Lambert, 32, rue Lyautey, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.46.99.**

Vds CPC 6128 couleur + 3 boîtes de compilations de jeux + manuel + manette + X-Out. **Arnaud Lamoureux, 13, rue des Aulnes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 49.36.03.31.**

Vds CPC 6128 mono en bon état + joystick + adaptateur TV + manuel + nombreux logiciels (Operation Wolf, Compil Ocean, Skate Ball, Winter Game, Sapiens etc.). Prix : 2 000 F à débattre. **Vincent Lebert, 8, rue de L'Ilette, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.87.97.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + manuel + nombreux disks dont originaux (Barbarian 2, Hit Pack). Valeur : 2 990 F + Discology 5.1. Possibilité d'échange contre Mega Drive française et jeux. **Stéphane Lecler, Les Chotards-Peiges, 83120 Ste-Maxime. Tél. : 94.96.55.84.**

Vds CPC 6128 couleur + 3 joyticks + 2 câbles (K7-minitel, jeux originaux K7-disks + compils originaux disks + tuner TV. Valeur : 8 400 F. Le tout vendu : 4 000 F. **Gilles Lepaulmier, rue des Crettes-Perrette, 14970 Benouville. Tél. : 31.94.50.46.**

Vds CPC 6128 + imprimante + moniteur couleur + feuilles + jeux + utilitaires + cordon téléchargement + revues, emballage d'origine. **Laurent Makowski, 53, rue Arthur-Breuck, 59990 Saultain. Tél. : 27.25.80.71.**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état + radio réveil + tuner TV + doubleur de joy + 2 joysticks + nombreuses news + nombreux utilitaires (Disco 6.0 etc.) + cordon magnétophone Amstrad + 5 K7 + revues Micro News, Amstrad 100%, Tilt et Gen 4. Valeur : 7 500 F. Vendu : 4 500 F. Achète jeux sur Game Boy (Robocop, Double Dragon, Batman, Chase HQ, Spiderman) : pas plus de 80 F. **Frédéric Mauvais, 21, avenue de la République, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.81.99.46.**

Vds 6128 couleur + imprimante MT81 (sous garantie) + chargeur Fafa + Textomat + Calcumat + Grapheur + joystick et nombreux jeux et disks : 3 900 F. **Jésus Mérino, 31, rue Linné, 75005 Paris. Tél. : 47.07.94.28.**

Vds CPC 6128 couleur + 20 jeux + 6 originaux + 2 manettes dont 1 pour jouer à 2 + manuel. Le tout : 1 900 F. **Marc Méry, 14, rue Gaston-Margerie, 94130 Nogent sur Marne. Tél. : 48.76.17.28.**

Vds CPC 6128 couleur (très bon état) + adaptateur TV + 120 jeux et utilitaires : 3 000 F. Vds aussi imprimante DMP 2160 : 1 000 F. Possibilité de vente groupée. **Cédric Meyre, 2, allée des Bosquets, 94800 Villejuif. Tél. : 46.86.05.28.**

Vds hits sur CPC 6128 dans boîte d'origine (Double Dragon, Compil, Thunder Blade, Operation Wolf, Platoon, G and G, Les Incorruptibles, Last Duel, Shinobi) : 50 F pièce. **Chris Monteiro, 21, rue du Plateau, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.34.14.38.**

Vds CPC 464 mono + joystick + jeux + quelques revues. Le tout en très bon état : 2 000 F à débattre. **Fréddy Morin, 28, avenue du Pdt-Wilson, 94300 Joinville-le-Pont. Tél. : 42.43.31.11.**

Vds CPC 464 mono + nombreux jeux + plus de 50 jeux originaux + utilitaires + manuel + joysticks. Le tout : 1 800 F. Très bon état de marche. **Karim Moussouni, 22, rue de la Rosearia, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.54.97.**

Vds Amstrad CPC 664 identique au 6128, écran couleur + une manette + 100 jeux + revues. Le tout en bon état 1 900 F. **Nicolas Perrier, 20, rue de l'Epargne, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.63.83.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 38 disks (plus de 100 jeux dont Tortues Ninjas, Kick Boxing, Shadow of the Beast etc.) + une manette (Speedking). Le tout : 2 350 F. **David Pacholek, 13, allée René-Laennec, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.41.56.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 33 disks (93 jeux et utilitaires) + un joystick + manuel + nombreuses revues : 3 200 F. **Stéphane Panossian, 16, allée des Impressionnistes, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : 34.80.16.47.**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + manette + disks (état neuf), le tout a servi un mois : 2 100 F. **Patrice Penin, 39, bd Hildegarde, 57100 Thionville. Tél. : 88.54.36.24.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + adaptateur TV + tuner + radio-réveil + nombreux jeux originaux + boîte de rangement + manuel + notice + livres + 2 joysticks + utilitaires + disks vierges + câble minitel + bureau informatique. Prix : 3 100 F. Recherche notice Turn It. **Guillaume Petitjean, 6, rue de Villevert, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.55.09.**

Vds 6128 couleur + jeux, utilitaires (Sem Word Discologie 5.0, Tortues Ninjas, Rick Dangerous, Double Dragon 1 et 2, Shadow of the Beast, Shinobi, Batman), très peu servi : 2 700 F à débattre. **William Ramis, 1, rue Ambroise-Croizat, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.79.16.**

Vds 464 couleur + moniteur + lecteur disks DD 1 + 200 jeux (K7 et disks) + 2 joysticks. Le tout en très bon état : 400 F. **Claude Roose, 45, rue Jean-Jacques-Rousseau, 59370 Mons-en-Barœul. Tél. : 20.04.00.52 après 17 h.**

Vds CPC 464 mono + 45 jeux (Bomb Jack, Barbarian, Arkanoid, Vigilante etc.) + joystick + revues (89), très bon état : 990 F. Vds ZX 81 + jeux + manuel + valise, bon état : 250 F à débattre. **Bruno Schut, 1, route de Fontainebleau, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.17.68 après 19 h.**

Vds CPC 464 couleur, état neuf + joystick + jeux + livres : 1 600 F à débattre. **Caroline Sorg, 24, rue de la Krutenau, 68180 Horbourg-Wihr. Tél. : 89.41.82.95.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + DD1 lecteur de disks + 50 jeux K7 + 10 jeux disks. Le tout : 3 000 F. **Fabrice Stryjakowski, 24, rue des Glaïeuls, 62119 Dourges.**

Vds disks 3" pleines de news cause passage sur 5"1/4. Prix : de 25 F à 40 F. **Fernand Tavarès, 30, route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + DD1 + 3 joysticks + doubleur + Azimut K7 + carte FOdos + housses + filtre écran + câble 2m 50 + 60 jeux originaux + manuels, clavier Azerty, le tout en très bon état : 3 000 F. **Laurent Vannier, 55, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : 42.52.45.47.**

Vds CPC 464 Plus + moniteur mono + cartouche + 7

<7 + manette + livre d'entraînement sous garantie. Valeur : 2 300 F. Le tout vendu : 1 500 F cause permis de conduire. **Martial Zephir, Le Fructidor, bât. A2, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.22.69.**

ATARI

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + 80 disks (jeux et utilitaires) + joysticks + revues + manuels avec emballage d'origine. Le tout environ : 3 800 F. **Miguel Arnal, 137, bd Brune, 75014 Paris. Tél. : 40.44.76.94.**

Vds Atari 800 XL + 2 manettes + 30 jeux (Archon, Ghost, Chaser, Night Mission, Spy vs Spy etc.) + manuels de programmation. Le tout : 650 F à débattre. **Cyril Aupetit, 29, village Cévenol 1, 07100 Annonay. Tél. : 75.32.32.55.**

Vds dompubs sur ST : 20 F port compris. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Méga-affaire ! Vds Atari 1040 STF + périphériques + nombreux logiciels + joystick + livres. Le tout : 2 750 F. **Arnaud Blacher, 7, résidence Bellevue, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 69.88.83.10.**

Vds Atari 1040 STF + souris + joystick + nombreux jeux. Le tout en parfait état : 2 800 F avec boîte de rangement. **Abdel Bourdim, cité Henri-Barbusse, bât. A, porte 2, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.31.10.**

Vds moniteur Atari couleur : 1 500 F. Vds aussi nombreux jeux sur Atari à moins de 130 F. **Raphaël Briffod, Le Chenonceaux, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.73.06.**

Vds originaux pour Atari ST. Powermonger, Iron Lord, Star-Ray, Thunderblade, Double Dragon, Gold of the Americas, Troubadours, Wanted : 100 F pièce. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + nombreux logiciels (Flight Simulator 2 + 6 Scenery disks, Falcon, Bomber etc.) + Péritel et livret d'utilisation : 2 500 F. **Claude Burolla, 11, rue de la Grande-Chaumière, 75006 Paris. Tél. : 43.26.02.64.**

Vds 520 STF + moniteur couleur + souris + Freeboot + nombreux logiciels, très bon état : 3 800 F. **Eric Cale, 6, rue Pierre-Sémard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.96.31.76 après 20 h.**

Vds Atari 520 STF, moniteur Philips, imprimante Panasonic + 150 disks (utils + jeux) + docs + joystick. Le tout : 4 900 F. **François Candau-Tilh, 82, rue Boucicaut, 92200 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.83.17.68 domicile ou 40.84.21.10 bureau.**

Vds jeux originaux sur STE. Echange news et oldies. Possède Lost Patrol. **Didier Choulet, 8, rue des Sycomores, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Vds nombreuses news sur Atari 520-1040 STE/STF. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive.**

Vds jeux originaux sur ST à bas prix : 65 F environ. Réduction pour le lot. **Patrick David. Tél. : 78.21.75.58.**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur couleur SC1425 + joystick + 30 jeux originaux (Captive, Midwinter, Kick Off 2, Millenium 2.2, Drakkhen, Battle Chess, Populous, Falcon etc.) + 30 disks + utilitaires. Valeur : 12 000 F. Le tout vendu : 5 000 F. **Thierry Dayrose, 16, rue d'Estienne-d'Orves, 94300 Vicennes. Tél. : 43.65.94.12.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF double face + cordon Péritel + jeux + souris + joystick + Freeboot. Prix : 2 500 F. **Emmanuel Dessendier, 202, avenue Jean-aurès, 75019 Paris. Tél. : 42.40.83.92.**

Vds originaux sur ST. Dungeon Master : 120 F. Rock'n' Roll : 100 F. Rock Star, Treasure Island Dozzy, Advanced Rugby Simulator : 50 F pièce. Prince of Persia : 150 F. **Franck Dewannieux, 7, allée du Bois-du-Vincin, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.72.00.**

Vds Lynx + 7 jeux : 2 500 F et Game Gear + jeux : 1 600 : F ou échange contre GT Turbo Nec + jeux Nec. **Frédéric Fallies, 63, bd Marcel-Sembat, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.54.23 à partir de 19 h.**

Vds 1040 STE encore sous garantie + moniteur couleur SC1435 + souris + joystick + 11 jeux originaux + 30 disks + GFA Basic. Le tout : 5 500 F. **Martin Flahaut, 24, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 48.05.29.07.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + 300 jeux + 10 disks vierges + bureau + revues + 2 manettes : 6 000 F. **Jean-David Fourets, 2, route de l'Ilot, 17570 Les Mathis. Tél. : 46.39.14.46.**

Urgent ! Vds 22 jeux (originaux) pour ST + moniteur mono + 2 manettes : 1 500 F. Vds aussi épave 520 STF + souris + 10 disks vierges + souris + guide : 500 F. **Philippe Fournier, 37, rue de Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : 42.09.45.83.**

Vds Atari 520 STF très bon état + lecteur externe + Freeboot + nombreux jeux + Bible GFA. Prix à débattre. **Jean-François Goffoz, 15, rue Emile-Zola, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.56.57.**

Atari 1040 STE vends démos et news. Liste sur demande. **Thierry Gulbert, résidence Santillane, bât. 1, appt 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds Atari 520 STF + jeux + démos + souris (très peu servi). Prix : 2 000 F. **James Habib, 130, rue Faidherbe, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.04.23.95.**

Vds softs originaux Atari avec boîte et notice de Publishing Partner 1.8 + 5 disks Images : 1 000 F. **Daniel Hautbout, 20, allée Camille-Corot, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.79.06.58.**

Vds Atari 520 STF + joystick + souris + tapis souris + moniteur couleur + boîte de rangement + une centaine de jeux + revues. Le tout en très bon état : 4 000 F à débattre. **Jean-Michel Hell, 4, rue des Fleurs, 68130 Altkirch.**

Vds Atari 1040 STF + souris + 2 joysticks et des jeux originaux + bouteur : 3 000 F. **Nicolas Huss, 9, rue Ravel, 67310 Wasselonne. Tél. : 88.87.11.88.**

Vds drive Atari ST sous garantie : 500 F. **Ludovic Jarno, 3, rue du Léman, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.43.02.**

Vds Lynx + California Games + Klax + Gates of Zendocon + Blue Lighting : 1 100 F à débattre. Vds aussi pour Amiga, manettes, volant et infrarouge. **Grégory Jeneste. Tél. : 32.56.21.41.**

Vds Atari 1040 STF couleur + imprimante LC10 2ème édition (2 fois + rap.) + jeux récents et originaux. Le tout sous garantie avec joysticks, câbles etc. Prix : 6 500 F à débattre. **Jean-Marc Julien, 116, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.58.09.20 ou 48.47.88.14 (bureau).**

Vds nombreux jeux sur ST. **Tobi Krempa, Kornstr.98, D-2800 Bremen 1 (Allemagne). Tél. : 0421.32.77.11.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + souris + joystick + revues ST + magazines + livres + filtre en très bon état : 3 500 F. Vds nombreux jeux originaux + éducatifs + utilitaires. **Pedro Lacerda, 28, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : 43.66.30.16.**

Vds Atari 520 STE + 50 disks de jeux + sélecteur de faces + souris + câbles + manuels. Le tout en état neuf : 2 900 F. **David Lavausse, 2, rue de la Chapelle, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.32.88.**

Vds pour Atari STF avec jeux originaux. Operation Wolf : 100 F. Operation Stealth, Voyageurs du Temps, Explora 2 : 150 F pièce. Explora 3 : 200 F. **Laurent Leclercq, 63, rue Aristide- Briand, 53830 Cysoing. Tél. : 20.79.45.60.**

Vds jeux sur ST. Phoenix (jeu de simulation spatiale), cause offert en double. Prix : 299 F. Vendu : 120 F. Cherche contacts Nec1 région Nord. Echange possible pour Phoenix. **Dominique Leidli. Tél. : (16) 21.77.12.37.**

Vds Atari 1040 STFC + Megafile 30 + souris + 2

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 15 mai 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

joysticks + tapis + jeux et utilitaires originaux (C, Redacteur, Stos, Maupiti, Powermonger etc.) + livres + docs + disks et emballage d'origine : 6 000 F. **Thierry Lelerre, 5, mail des Coquelicots, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.23.37.26 avant 18 h.**

Vds original sur ST. Shinobi : 80 F. Cherche contacts sur Amiga. **Fabrice Lemeunier, 130, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.79.95.**

Vds 520 STF avec lecteur DF + souris et tapis + joystick + superécran couleur avec nombreux jeux. Le tout en très bon état : 2500 F. **Albert Lesidaner. Tél. : 47.40.39.09.**

Vds originaux sur ST et PC. Drakkhen, Chaos Strikes Back, Captive, Midwinter, Battle Master etc. Prix : entre 100 et 150 F. Jeux sur PC (Ultima 5, Elvira, Savage Empire) : entre 200 et 250 F. Carte Modem : 1 000 F. **Marck Letellier, 14, allée Paul-Gauguin, tour 10, appt 122, 76140 Le Petit-Quevilly. Tél. : 35.63.93.85.**

Vds console Lynx complète : 650 F. Vds jeux Lynx (Klax, Roadblasters, Gates of Zendocon, etc.). Prix : moins de 200 F pièce. Cherche contacts Nec et Game Boy. **Eric Lievens, 99, avenue Jean-Jaurès, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 46.60.98.27 après 17 h.**

Vds Atari 520 STE étendu 1040 + 10 jeux + souris : 2 900 F. **David Louis, n°3, rue Pierre Scheringa, 95000 Cergy. Tél. : 30.30.17.83.**

Vds Atari 520 STF DF + écran SC 1224 couleur + imprimante couleur Star LC 10 + 100 disks (nombreux jeux, utilitaires) + 8 joysticks + 2 souris : 5 500 F à débattre. **Fred Louvet, 8, rue Porte de Buc, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.55.98.**

Vds VCS 2600 + 2 manettes + 3 jeux (Jawbreaker, Robot Tank, Space Invaders) + mini-clavier et cartouches + mode d'emploi pour Basic : 430 F. **Jean-Michel Nadeau, 8, rue du Bois-des-Rochers, 91150 Ormoy-la-Rivière. Tél. : 64.94.04.35.**

Vds Atari Lynx ou échange de préférence ensemble ou séparément Xenophobe, Rampage, Mr Pacman contre Zarlor, Mercenary, Gauntlet, Klax, Shangai. Vendu : 170 F. **Sébastien Petiot, 17, rue Earner-Cordier, 92320 Châtillon. Tél. : 46.55.56.09.**

Suite à l'achat d'un PC, vends nombreux jeux originaux avec notices et boîtes (F29, Powermonger etc.) + divers joysticks, souris, le tout à moitié prix. **Jean-Pierre Peyramaure, 86, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : 47.83.40.47 après 19 h.**

Vds 520 STE juin 90 avec nombreux jeux (Kick Off 2, F-19, Tennis Cup etc.) + livres + souris + joystixck : 2 500 F. **Thomas Pokos, 168, chemin des Grands-Pins, 13880 Velaux. Tél. : 42.74.88.12.**

Vds Atari 1040 STF sous garantie + joystick + souris + prise Péritel + logiciels (Operation Stealth 2, Persia, Kick Boxing, Cadaver), excellent état : 2 990 F. **Laurent Pollens, 16, avenue Courtin, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.86.68.90.**

Vds 130 XE complet avec magnéto K7 sortie RGB + jeux originaux, port cartouche compatible, console XE, état neuf. Prix : 1 000 F. **Serge Priat, Estezargues, 30390 Aramon. Tél. : 66.57.11.98 heures de repas et week-end.**

Vds Atari Lynx + 3 jeux (California Games, Gates of Zendocon, Electrocop), très bon état : 1 000 F. **David Quesnoit, 33, rue de Cèvres, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.49.63 de 18 h à 20 h.**

Vds jeux pour STE et STF (Panza Kick Boxing et The Gold of the Aztecs), tous originaux : 260 F. KickOff 2 et Ghost'n Goblins : 150 F. Ivanhoe : 150 F. **Eric Rico, 6, rue Bossuet, Val d'Albian, 91400 Saclay. Tél. : 69.41.86.05.**

Vds Lynx + transfo + California + 3 jeux : 800 F ou échange contre n'importe quel synthé Midi ou magnétoscope ou lecteur, tuner TV avec prise Péritel. **Frédéric Robert, 6, allée des Roseaux, 77515 Pommeuse. Tél. : 64.03.96.32 après 21 h.**

Vds Atari 520 STE + joystick + utilitaires originaux (GFA 3.0, ZZ Rough etc.) + environ 200 jeux, démo + sélecteur de face + prolongateur joystick + boîte de rangement disk : 3 200 F. **Bertrand Rollin, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Vds 104 STF + moniteur couleur 1224 + imprimante Panasonic KX-P1180 + matos + nombreux logiciels : 7 500 F. **Grégory Rosenberg, 145, grande Rue, BP 25, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.83.62.**

Vds émulateur Mac pour Atari (Spectre 128 sans les roms : 1 200 F. Vds PC Ditto 2 : 1 700 F ou le tout 2 500 F. Nombreux programmes gratuits avec les émulateurs. Echange nombreux programmes Atari ou Mac. **Ramon Ruiz-Almenar, 24, rue Las Cases, 75007 Paris. Tél. : 43.48.37.70.**

Vds Atari 520 STE + 300 softs Freeboot + joystick + souris + Stos avec doc + utilitaires : 3 500 F. Vds aussi Sega Master System + 7 jeux (Shinobi, Black Belt etc.) : 1 000 F. **Franck Sachet, 37, rue des Sorins, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.80.42.**

Vds originaux pour ST. Cadaver : 150 F. Speedball 2 : 150 F. Eagle's Rider, Extase, Operation Jupiter, Street Fighter, Turbo Cup : 100 F pièce. Vds aussi Altered Beast pour Mega Drive : 200 F. Vds Speedking pour ST en très bon état : 60 F. **Patrice Smolen, 20 rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds 1040 STF + Stos Basic + 12 livres + nombreux logiciels. Le tout : 3 200 F à débattre. **Goran Vasic, 10, avenue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46.**

Vds Atari 420 STE + jeux (Prince of Persia, Dragon's Lair, Kick Off 2, World Cup, F-19, etc.) + souris + revues : 2 100 F. **Mario Velasco, 128, avenue de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.08.62 après 18 h 30.**

Vds Atari Lynx garantie 6 mois + 7 cartouches (Slim World, Rampage, Zablor, Blue Lighting etc.) + facture. Valeur : plus de 2 600 F. Le tout vendu : 1 590 F. Vds, achète jeux Mega Drive : 125 F à 275 F. Echange sur Lille et environs. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds Atari Lynx très bon état + un jeu + adaptateur + caisse en carton (originale) : 650 F. Urgent ! **Pablo Yanover, 116, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : 43.67.33.62.**

AMIGA

Vds news sur Amiga à bas prix. Vds lot de 600 disks C64 : 3 F par disk. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds news sur Amiga (Final Whistle, Speedball 2, Lemmings, Great Courts 2, etc.). Demandez liste. **Stéphane Barboni, 24, rue St-Etienne, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.**

Vds jeux à petits prix sur Amiga. **Laurent Bellanger, 18, rue Joliot-Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.85.57 de 18 h à 20 h.**

Vds logiciels originaux sur Amia. **Alexandre Boinot, La Planée, 1, route de Ste-Colombe, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + jeux. Prix : 3 600 F. Vds Super Grafx + 8 jeux (Aldynes, Aero etc.). Prix : 3 400 F. **Sébastien Bontemps, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin-enGoële. Tél. : 64.02.72.36.**

Vds A500 + drive externe 3"1/2 + extension 512 Ko (avec horloge) + imprimante Citizen 120D + 200 disks (utils + jeux) + câbles + 2 boîtes + joysticks + nombreuses revues (dont Micro News). Le tout en parfait état : 5 000 F. **Maximilien Braun. Tél. : 47.72.55.41.**

Vds jeux sur Amiga. **J.-N. Caeyman, 64, rue du Réseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds Scanner Golden Image pour Amiga + logiciel + Touch-Up (dessin). Valeur : 2 000 F. Le tout vendu : 1 300 F. **Franck Carrouget, 7, rue Berthelot à Noiseau. Tél. : 45.90.55.29.**

Vds sur Amiga Nordic Power, Perfect Sound 3.0, livres, l'histoire de Larry, Le Livre du Langage Machine + jeux (Hero's Quest, Defender of the Crown, Play House Strip Poker, Gold Runner 2, etc.). **Loïc Charpentier, 27, avenue du Général-De-Gaulle, bât. E12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vds Amiga 500 + souris + 2 joysticks + extension 512 Ko + nombreux jeux : 3 500 F. **Jean-Pierre Châtelain, 26, bld du Mal-Leclerc, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.89.16.01.**

Vds Amiga 500 + extension 1 Mo + 3 manettes + 1 souris + copieur + 45 jeux. Le tout : 5 000 F à débattre. Vds Super Grafx + 10 jeux + 2 manettes + un quintupleur : 3 000 F à débattre. **Robin Combiania. Tél. : 43.56.71.94.**

Vds Amiga 500 avec drive interne, neuf + extension A500 + joystick + souris + lecteur externe 5"1/4 + nombreux disks + boîtes de rangement. Le tout en très bon état : 4 800 F. **Laurent Chappuis, 11, rue du Dr-Pozzi à Reims. Tél. : 26.88.62.19.**

Vds kit de mise en pages pour PAO (Page setter, Calefonts, Laserscript etc.) et base de données (Infofile, etc.) pour Amiga 500. Prix à débattre. Cherche extension A501 + notice + garantie à bas prix. **Stéphane Curély, 2, Les Menuts, 33240 Lugon. Tél. : 57.84.44.52.**

Vds C64 + drive + Péritel + manettes + lecteur K7 + nombreux disks + docs : environ 1 500 F. Vds TI99/4A + manettes + manuel + environ 30 jeux sur K7 + revues (Hebdogiciel) : 600 F. Région Haut-Rhin uniquement. **Jean-Philippe Daniel, 21, rue de Talloire, 68270 Ruelisheim. Tél. : 89.57.61.63.**

Vds Amiga 500 très bon état + câble Péritel + souris + joystick + 30 jeux + 40 disks vierges + 2 boîtes de rangement : 2 200 F. **Frédéric De La Rubia, 10, rue de Bretagne, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.76.77.**

Vds logiciel original de gestion de fiches en français, nombreuses possibilités incluant un fichier de cuisine élaboré par des professionnels : 219 F. **Eric Donat, 43, bld Victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : 47.56.06.02 le soir.**

Vds E-Swat, Rambo 3, G and G : 250 F pièce ou échange contre Mickey Mouse, Mystic Defender, Super Shinobi. Recherche pour Amiga Dragon Ninja, Billy the Kid, Golden Axe, Ninja Warriors, Secret Agent, Prince of Persia, Blood Money. **Vincent Drewnik, 17, chemin de Roche-Bozon, Collonges-au-Mt-d'Or. Tél. : 78.22.33.22.**

Amiga 500 vends jeux. Possède news (Turrican 2, Swip etc.). **Hugues Duvauchelle, BP 0836, 80008 Amiens Cedex. Tél. : 22.91.00.07 après 18 h 30.**

Vds jeux pour Amiga à bas prix. possède nombreuses news. **David Duvauchelle, 68, rue de Castille, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.00.07.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur Philips + souris + tapis + joystick + quelques disks vierges. Etat neuf : 4 300 F à débattre. **Alexandre Heckler, 170, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.33.54.90.**

Vds nombreuses news sur Amiga 500 à prix très bas. **Eric Jovenaux, rue Montaigne, Lycée Jean-Baptiste-Delambre, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.27.44 après 18 h.**

Vds nombreux jeux sur Amiga 500. **Tobi Krempa, Kornstr. 98, D-2800 Bremen 1 (Allemagne). Tél. : 0421.32.77.11.**

Vds jeux pour C64 (K7 et disks), arcades, stratégie, wargames. Tous originaux et à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds 45 K7 pour C64, tous originaux : 100 F pièce. 173 disks vierges : 100 F pièce. 10 disks originaux : 30 F. Crayon optique + K7 : 100 F. Cartouches (Action Replay MK3, Omega Race, Star Post, Modem, Piano) + alim. + 2 K7 (progr) + prise Péritel. **Jean-Marc Lahera, Z.I de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds original Digiview Gold version 0.4 avec Digipaint : 1 000 F. Convertisseur Pal:RGB Péritel : 500 F. **Didier Lavigne, 27, rue Victor-Hugo, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.68.18.**

Vds jeux sur Amiga (news : Toki, Turrican 2, etc.). Achète Blue Angels original et complet avec notice pour un bon prix de : 225 F. Vds aussi Game Boy + 4 jeux + matériels (sacoche) ou échange contre Game Gear ou Lynx + un jeu. **Laurent Lavy, Le Loyer, 74890 Bous-en-Chablais. Tél. : 50.36.31.22.**

Vds Amiga 500 avec extension 512 Ko + disks + livres, boîtes, câbles divers cause double emploi. Le tout en très bon état. Prix à débattre. **Didier Leclerc, 1, rue Gabriel-Péri, 94370 Noiseau. Tél. : 45.90.00.04.**

Vds original de jeux (Defender of the Crown, Lost Patrol, Toyota etc.). Prix : entre 150 F et 200 F. Recherche écran 1084 S. **Dominique Lecoustre, 105, rue de Romainville, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.97.21.59 avant 12 h.**

Vds Amiga 500 + écran couleur 1084 + lecteur externe + joystick + jeux (Prince of Persia, Powermonger, Rick 2, Hard Drivin etc.). Cédé : 4 000 F. Vds CPC 6128 + écran couleur + jeux originaux : 1 500 F. Vds CPC 6128 + imprimante + jeux originaux : 1 500 F. **Vincent Le Rohellec, 102, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : 42.29.66.71.**

Vds A500 + extension mémoire + lecteur externe + nombreux logiciels (Cadaver, Flood, Awesome etc.). Prix : 3 500 F + docs + livres micro. Valeur : 9 000 F. **Christophe Marion, 3, rue Molière, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 49.59.94.11.**

Vds extension mémoire 512 Ko interne : 200 F. Vds ou échange logiciels originaux sur Amiga (Essonne uniquement). **Patrice Mélo, 10, allée du Plateau-des-Glières, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.09.32.**

Vds moniteur 1084S de chez Commodore (stéréo) en très bon état (acheté en nov. 90). Valeur : 2 590 F. Vendu : 1 700 F. **Michel. Tél. : 42.58.30.71 entre 19 h et 20 h.**

Vds Atari 520 STE + imprimante + carton de feuilles + cartouches + nombreux jeux originaux et utilitaires + boîtier + 2 Speedking + souris neuve + 5 manuels Atari + De Luxe Paint (600 F.) + tapis de souris : 5 000 F seulement ! **Lucie Molho, 15, cité Verte, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.93.29.**

Vds nombreux jeux sur C64. **Tony Munoz, Schillrstr. 15, D-2800 Bremen (Allemagne). Tél. : 0421.32.54.10.**

Vds C64 : 300 F. Drive 1541 : 500 F. Lecteur K7 : 150 F. Moniteur mono : 500 F. **Norris Noyon, 12 bis, avenue de la-Division-Leclerc, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.38.52.65.**

Vds jeux Amiga originaux : 80 F pièce. Possède A-10 Tank Killer, Gee Bee Air Rally, Colditz, Speedball 2, Awesome. Achète aussi originaux Amiga. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds C128 + imprimante MPS 801 + lecteur K7 + nombreux jeux sur K7 + joysticks en très bon état : 1 600 F. **Daniel Papp, 39, rue Sauffroy, 75017 Paris. Tél. : 42.26.14.39.**

Vds 12 jeux originaux (4 simulateurs de vol, 3 wargames, 2 arcades, 3 divers) sur A500 : 1 200 F. Vds MSX2 HBF700F + 13 jeux + câbles + livre (le tout vendu 1 500 F.). L'ensemble : 2 500 F ou échange contre Apple 2. **Guillaume Petite, drève du Château, 59273 Fretin.**

Cause achat A 2000 vends A 500 V1.3 + extension 512 Ko + horloge (inter) + lecteur externe + Péritel + tapis. Le tout acheté en mars 91 : 4 500 F + C128 en cadeau + jeux. **David Platt, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.78.09.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + drive 3"1/2 + environ 350 disks + moniteur couleur stéréo 1084 S. Le tout : 6 000 F. Vds Digiview + caméra noir et blanc : 2

300 F. **Richard Pochot, 1, avenue du Mont-Cassel, 78990 Elancourt. Tél. : 30.69.93.94.**

Vds original sur Amiga. Test Drive : 130 F port inclus. **Philippe Popyk, 30, rue Descartes, 60100 Creil. Tél. : 44.25.99.05 après 20 h.**

Vds news et oldies Amiga. **Emmanuel Prein. Tél. : 90.08.53.23.**

Urgent ! Vds Amiga 500 seul + nombreux jeux et une manette : 2 000 F. Vds aussi Nec avec une manette : 950 F. Mega Drive + 5 jeux (Shadow Dancer, Hellfire, Golden Axe, Altered Beast, Truxton). Prix : 2 000 F avec 2 manettes. **Anthony Prazman, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.58.54.93.**

Vds un jeu original de F19 sur Amiga avec boîte et notice, jamais servi et sous garantie. Valeur : 290 F. Vendu : 180 F. **Jean-Roch Rossi, 3, rue de Wasserbourg, 68000 Colmar. Tél. : 89.80.61.87.**

Digi View 4.0 + Cart Nordic Power + 20 jeux + originaux. Idéal pour le programmeur ou le joueur : 1 000 F. Valeur : 3 500 F. **Gaétan Séau, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds jeux C64 K7. Liste gratuite. **Christophe Talleux, 11, rue du Mont-St-Jean, 27170 Beaumont-le-Roger.**

Vds, échange news Amiga et C64. Vds aussi modems 38400 BPS, très bon marché. **The Inquisitors, PO Box 216, 1219 Le Lignon, Genève (Suisse).**

Vds C64N + lecteur disks 1541 + lecteur K7 + imprimante + un carton de feuilles + prise Péritel + 2 boîtes de rangement + 600 jeux. Le tout en très bon état : 3 500 F. **Romuald Vialle, 13, allée de la Solidarité, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.33.38.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + tapis et souris + manuels + 3 joysticks + 75 disks + 4 originaux. Valeur : 5 500 F. Vendu : 3 950 F. **Jérôme Vidal, 90, avenue Jacques-Cartier, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.81.15.**

Vds jeux originaux sur C64 K7 et disks à bas prix. Possède Great Courts, Tortues NinjaS : 70 F. Altered Beast : 60 F. **Jérémie Zianheld, 23, rue des Hirondelles, 67116 Reichstett. Tél. : 88.20.23.26.**

MSX

Vds Sony 501F (magnéto incorporé) + imprimante NMS 1431 + jeux (Penguin Adventure, Eggerland 2, Eddy 2, traitement de texte, Geste d'Artillac + joystick + revues micro + séquenceur DMS1 + logiciels de musique Yamaha : 3 400 F. **Hubert Allal, 2, rue d'Orléans, 04300 Forcalquier. Tél. : 92.75.03.93.**

Vds MSX2 VG8235 : 900 F. Moniteur couleur : 900 F. 2 manettes : 50 F. Anciens numéros du n°1 à 13, 42 à 44 + n°34. Le tout : 120 F. Achète pour MSX 2, extension 720 Ko + magnéto et cordon. Cherche contacts sur MSX2. Echange disks. **Christophe Anselm, 6, rue des Prés, 68470 Ranspach. Tél. : 89.38.75.28 après 18 h.**

Vds pour MSX, synthétiseur Yamaha SFK01 + clavier 44 touches YK01 + cartouche FM Voicing (YRM102) + Music Macro (YRM104) : 800 F. En cadeau, ordinateur Yamaha YIS503 (clavier défectueux). **Laurent Aromatario, 12, allée des Erables, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.49.**

Vds MSX NMS 8250, 2 drives + imprimante NMS 1421 + nombreux jeux + livres + manettes : 3 000 F. **Jean-Marie Baert, 703, rue Pasteur, 59261 Wahagnies. Tél. : 20.86.55.34.**

Vds jeux pour MSX2. Metal Gear 2 : 470 F. Salamander, Nemesis 2 : 160 F. Nemesis : 110 F. Pour Nec, Cyber Core, Heavy Unit : 200 F. Drive Sony 700 F + câble : 990 F. Frais de port inclus. Cherche contacts sérieux sur bécanes japonaises. **Philippe Bezon, 688, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.02.94.**

Vds MSX2+ avec 256 Ko Panasonic WX avec manuel, transfo, SCC intégré, Péritel. Prix exceptionnel : 5 500 F. Vds Nec + 6 jeux + doubleur et 2ème joystick : 1 900 F. **Renard Blanchard, 3, place Edouard-Branly, 93880 Pierrefitte. Tél. : 48.21.33.80.**

Vds jeux MSX1 (Nemesis 1, Knightmare, Maze of Gallous, Q-Bert, F-15 Spirit, Yie Ar Kung Fu 2, Track and Field 2 : 150 F pièce à débattre.). **Michaël Bouillard, St-Julien-en-Beaujolais, "Le Mapas", 69640 Denice. Tél. : 74.68.61.16 après 18 h.**

Vds VG8235, imprimante VW0030, clavier musical + FM Sound Synthétiseur 2 + 9 cartouches. Le tout en parfait état. Cherche contacts sérieux sur STE, échange nombreuses news et oldies (Panza, F29, Lotus, Strider 2, Speedball 2, Turrican). **Olivier Collery, 80, rue Gabriel-Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.93.57.**

Devenez musicien sans effort ! Vds ensemble Philips MSX1, écran mono, lecteur K7 et disk, music module et son clavier, livres, K7, disks, roms. Valeur : 7 200 F sans jeux. Le tout vendu : 2 990 F. **Yan Delaire, 52, rue René-Benoist, 77860 Quincy-Voisins. Tél. : 60.04.77.49.**

Vds clavier musical Muqic Module, souris, track-ball, controleur disk MBK 30 Sony (DF). Le tout neuf. Cherche lecteur 3"1/2 interne. **Jean-Jacques Django, 9, avenue d'Arches, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.58.27.13.**

Vds MSX2 VG8235 + monochrome + 22 cartouches + jeux sur disks + lect K7 + prises + joystick + livres. Le tout en très bon état : 3 200F. **Olivier Dravigny, 19, groupe Eisenhower, 51100 Reims. Tél. : 26.04.14.82 vers 19 h.**

Vds MSX Sony 501F + lecteur K7 + double lecteur cartouches + 20 originaux + manuels + K7 vierges + bouquin de programmation en Basic, prix maxi : 1 000 F ou échange contre 520 ST. **Michel Dumuid, 80, rue de St-André, 45370 Cléry St-André. Tél. : 38.45.74.29.**

Vds MSX 8235 + lecteur Sony DF + écran couleur + nombreux jeux : 2 000 F ou échange contre moniteur couleur, haute résolution. **Yves Gay-Pellier, 17B, rue Burdeau, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.33.69.**

Vds moniteur mono Philips BM7552 + câble MSX2, peu servi, valeur : 990 F. Le tout vendu : 500 F. **Joël Geissert, 6, rue de la Lisière, 67240 Schirrhein. Tél. : 88.63.64.33 après 19 h.**

Vds jeux MSX à prix très intéressant. Possède Attacked, Paste Manpat, Vampire, Storm, Game Other. **Sébastien Gourand, 13, rue de Penthièvre, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.58.72.**

Vds MSX2 8245 Philips + moniteur couleur VS0080 Philips + jeux + cartouches + nombreux jeux sur disks. Prix : 700 F à débattre. **Christophe Joubrel, 3-5, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.04.36.**

Vds VG8235 MSX2 + nombreux jeux (cartouches, disks) + moniteur couleur + imprimante + livres (Pratique du MSX 2 etc.). Le tout vendu : 3 000 F à débattre. **Bernard Julien, 34, rue Elsa-Triolet, 30100 Alès. Tél. : 66.30.74.04.**

Vds VG8235 + 270 softs sur cartouches et 100 disks dont 80 mégaroms (Aleste, Gryzor, Nemesis 3, Parodius etc.) + cartouches SC + lecteur K7 + livres + revues + boîte d'emballage. Le tout : 2 500 F port compris. **Raphaël Kowalski, 4, impasse des Tilleuls, 57600 Schoenck. Tél. : 87.87.58.97 après 17 h.**

Vds MSX2 Philips 8235 + imprimante + Music Module et clavier musical + jeux sur disks et cartouches (Nemesis, Metal Gear). Le tout : 3 000 F. **Sébastien Latour, chemin des Aubépines, 83300 Draguignan. Tél. : 94.47.04.48.**

Vds MSX2 VG8235 + moniteur couleur VS0070 + 10 disks vierges + livres (graphisme, jeux) + jeux divers (Vampire Killer, L'Oiseau de Feu etc.). Le tout en très bon état : 3 000 F. **Ludovic Lecroq, 5, square des Noisetiers, 76490 St-Arnoult. Tél. : 35.96.92.79.**

Vds jeux en K7 : 50 F sur MSX1. Tous originaux (Robocop, Nightshade, Ace of Aces, Batman, Trantor, Gunsmoke, Avenger etc.), environ 24 jeux. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.69.**

Vds jeux MSX1 et 2 sur cartouches. Galaga, Sky Jaguar,

Hyper Sports 1, Yie-Ar Kung Fu 2, Mr Chin, Darwin 4078, Topple Zip : 100 F pièce + un jeu sur disk (Les Passagers du Vent : 150 F). **Mehdi Mahjoud, 73, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 48.05.78.75 à partir de 17 h.**

Vds port inclus, programmation du Z80 : 120 F. Applications du Z80 : 80 F. Livre du MSX2 : 80 F. Assembleur et Périphériques des MSX : 70 F. Introduction au MSX : 50 F. MSX guide du graphisme : 50 F. Basic MSX Méthodes pratiques : 60 F. Découverte des MSX : 60 F. **Alex Marcialis, 13, rue Léon-Blum, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.24.41.**

Vds VG5000 + extension mémoire + jeux + manette + livres : 790 F à débattre. Vds aussi MSX Sony 501F + jeux + fichier personnels : 1 500 F. Cherche aussi plan pour ampli environ 1 ou 2 watts pour walkman. Faire offre. **David Margerin, 4, rue Marx-Dormoy, 59293 Neuville-sur-Escaut.**

Vds CX5M2 Yamaha + lecteur Sony 3"1/2 + Music Composer + divers softs de musique + souris Philips Trebopachir : 1 300 F le tout. Région Paris. **Daniel Marque. Tél. : 42.00.58.70.**

Vds MSX Canon V20 + câble Péritel + K7 + 3 cartouches 1 méga (Maze of Galious, Nemesis 2, Salamander) + livres + astuces + codes. Le tout : 650 F. **Sylvain Mas, 7, rue Camille-Guérin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.64.39 après 19 h.**

Vds CX5M Yamaha + moniteur mono + synthé YKO1 + logiciels SFG05-YRM501-DMSMK2 (seq. 24 pistes) + imprimante Canon MSX + souris. Valeur : 11 000 F. Le tout vendu : 3 000 F. **Daniel Msika, résidence des Graviers, 57, avenue Winston-Churchill, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.82.36.20.**

Vds VG 8235 + Music Module + clavier + utilitaires + jeux + livres : 4 800 F. **Bernard Muresianu, 23, rue Louise-Michel, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.39.23.**

Vds MSX + TV mono + 2 jeux (Yie Ar Kung Fu + Athletic Land). Prix : 2 000 F. **David Patin, lotissement La Blancherie, 13330 Pélissanne. Tél. : 90.55.03.10.**

Vds MSX 8220 Philips + magnéto + 3 jeux + autres jeux (Contra, Metal Gear, Usas etc.). Demander liste. **Philippe Petit, 24, rue Curial, Tour I, 75019 Paris. Tél. : 40.36.52.64.**

Vds clavier VG8235 + nombreux jeux sur disks + 4 manettes + une manette de sport + cartouches + livres + cordon magnéto. Le tout : 2 600 F. **Fabrice Pharaton, 7, allée des Chaumes, 36330 Le Poinçonnet.**

Vds jeux sur MSX. Penguin Adventure, Tawara, Hyper Sports 2, Konami's Boxing : 150 F pièce. **Philippe Piolat, "La Noé-Guy", 44390 Nort-sur-Erdre. Tél. : 40.72.22.02.**

Vds, échange ou achète cartouches de jeux MSX1 (16 jeux : Salamander, Maze of Galious, Q-Bert, Nemesis, Knightmare, F1 Spirit, Hyper Rally, Hyper Sports 1, Penguin Adventure etc.). **Jérôme Sadoine, Le Luissert, 38490 Fitilieu. Tél. : 76.31.02.91.**

Vds Sony HBF 700F avec lecteur interne totalement neuf + manette + jeux (Quarth, Golvellius 2, etc.) + lecteur K7 + une cartouche : 3 000 F à débattre. Vds Music Module, Samurai, Usas etc. Vds compacts (Status Quo, Pink Floyd, etc.). **Loïc Sécheresse, 7, rue Galliéni, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.75.70.**

Vds MSX VG 8020 + moniteur couleur + 8 cartouches de jeux cédées : 3 000 F à débattre. **Jean-Marcel Steiner, 28, rue d'Oury, 57190 Florange. Tél. : 82.58.99.49 de 12 h à 13 h 30 et de 19 h 30 à 23 h.**

Vds cartouches + K7 MSX 1 et 2 (Fire Ball, Usas, Nemsis 2 etc.). Echange news sur MSX2/2+. **Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.**

NEC

Vds Super Grafx Nec + 3 jeux Super Grafx : 2 000 F. Vds aussi 15 jeux Nec (PC Kid, Neutopia, Load Runner, Devil Crush, Mr Heli, Gomola Speed, Dragon Spirit, Batman, Wonderboy, Thunderblade, Blue Blink etc.). Prix : 200 F pièce. Joystick XE1Pro : 500 F. **Daniel**

Amar, 70, rue d'Agnesseau, 92100 Boulogne. Tél. : 47.12.02.05.

Vds jeux sur PC Engine. Violent Soldier, Ninja Spirit, Thunder Blade, Tiger Heli. Prix : 200 F pièce ou échange contre Gunhead, Bloody Wolf, Legendary Axe, World Court Tennis, etc. **André Antolini, 8, rue des Foulques, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.80.03.**

Vds CD-Rom2 Nec + adaptateur CD + 2 CD (Avenger + Darius), sous garantie. **Jacques Benidri, 3, allée Salvador-Allende, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.02.50 après 18 h 30.**

Vds ou échange jeux Super Grafx ou Nec. Vds Nec Core Graphx + 2 jeux (Super Star Soldier, Bloody Wolf ou autres.) : 900 F. Cherche Battle Ace, Darius, Galaxy Force 2, Strider, Chase H.Q. 2, Jacky Chan.). **Joakim Bensaïd, 83, avenue de la Paix, 94260 Fresnes. Tél. : 49.84.03.04 entre 12 h 30 et 21 h.**

Vds Super Grafx + 7 jeux (Aldynes, Shinobi, Rabio Lepus, Ninja Spirit etc.). Le tout en très bon état. Valeur : 4 250 F. Vendu : 2 190 F. **Julien Bigorne. Tél. : 45.57.26.23.**

Vds console Nec + 10 jeux : 1 590 F. Vds console Lynx + 4 cartouches (7 jeux) : 990 F. Vds, achète, échange jeux sur Mega Drive. Cherche particulièrement Shadow Dancer. **François Boehrer, 1, place des Dominicains, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.71.77.**

Vds Nec Core Graphx + 6 jeux (Batman, Down Load etc.) + joystick : 1 700 F. **Serge Bouaziz, 1, impasse Raymond-Queneau, 75018 Paris. Tél. : 42.09.20.91 après 19 h.**

Vds jeux sur Nec. Volley, Chase HQ, Atomic Robokid, Ballon Prisonnier : 250 F pièce. Devil Crush : 280 F, Beball, Dondokodon, etc. Echange possible. Cherche Final Tennis, Jackie Chan, Parasol Star, Aeroblaster. **Pierre Cancia à Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds PC Engine + 2 manuels + rallonge + tir auto + 9 très bons jeux (P47, Mr Heli, Ordyne, Legendary Axe, Alterd Beast, PCKid etc.) + Ninja Spirit, Down Load, Burning Angels, Victory Run etc. Console + jeux : 2 700 F à débattre. **James Cassagnole, 23, rue Guyneuvere à Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.54.43.67.**

Vds jeux Nec. Devil Crush : 200 F. Heli Explorer : 200 F. Momo Show : 180 F. **Guillaume Cayla, 26, quai Voltaire, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.21.05 de 17 h à 19 h du lundi au vendredi.**

Vds Core Grafx neuve + 19 jeux (Formation Soccer, Ninja Spirit, After Burner 2). Valeur : 7 500 F. Cédé : 4 300 F à débattre. Game Boy avec 4 jeux : 500 F. **Sylvain Chemtob, 63, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.97.89.**

Urgent ! Vds PC Engine avec CD-rom2 + le quintupleur et 3 manettes + 12 jeux dont 4 CD + carte dont Shinobi, Dark Legend etc. . Le tout : 4 000 F. Valeur : 11 000 F. **David Chiavenuto, 32, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.53.30.**

Vds console Core Grafx + quintupleur + 2 manettes + Super Star Soldier + Devil Crush. Le tout : 1 290 F. **Gilles Clavel, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 après 19 h.**

Vds Super Grafx + 5 jeux : 2 500 F. Lynx + 4 jeux (Rampage, Cal Gam, Blus Light, Gates of Zendocan) : 1 500 F. **Jean-Philippe Couégnas, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34 de 18 h à 20 h.**

Vds jeux Nec et Mega Drive. Possède Tennis, Foot, Cadash, PC Kid, Zipang, Hellfire, Heavy Unit etc.). **Frédéric Dufresne, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.32.92 après 20 h.**

Vds jeux Nec. Dragon Spirit, Pac Land, K200, Tennis, Barumba, Legendary Axe, Psycho Chaser, Cyber Combat Police. Prix : entre 160 F et 250 F. Vds ou échange jeux Mega Drive et échange jeux Game Boy. **Stéphane Edery, 9, avenue du 8-Mai 1945, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.04.68.**

Vds Super Grafx + adaptateur 5 joy + 11 jeux (Foot, Volley, Tennis, Triple Battle F1, P47, Legendary Axe, Shinobi, Wonderboy 2, Granzork, Bloody Wolf, Veigues) : 3 500 F. **Louis Flamand, "Chemant", 16410 Garat. Tél. : 45.25.02.00.**

Vds jeux pour Nec. Heli Explorer : 230 F. PC Kid : 200 F. Bo Ball : 220 F. Jackie Chan : 250 F. Devil Crush : 240 F. **Alban Flevret, Les Jasmins, 73410 Albens. Tél. : 79.54.11.42.**

Vds PC Engine 60 Hz + 6 jeux + doubleur avec second joystick : 1 900 F. Vds Sony HB700 avec VDP MSX2 et FM Pac + 2ème drive + SCC + 2ème clavier. **Hervé Gérardin. Tél. : 48.44.80.50.**

Vds Nec PC Engine + 11 jeux (PC Kid, Vigilante, Ninja Spirit) : 3 000 F. Vente séparée possible : de 200 F à 250 F ou échange contre Mega Drive + 6 jeux. **Christophe Germain, 8, rue du Général-Moreau, 08230 Rogroi. Tél. : 24.54.12.00.**

Vds nombreux jeux Nec (plus de 20 titres) : 200 F pièce. **Gilles. Tél. : 39.58.88.75.**

Vds Nec en très bon état + 6 jeux. Le tout : 1 400 F. Nec + 2 jeux : 1 000 F. Nec seul : 800 F ou échange Nec + 6 jeux contre Super Grafx + un jeu (G and G,, Battle) ou contre Mega Drive + 4 jeux. Vds jeux Nec : entre 100 F et 250 F. Echange Granzork contre 3 jeux Nec ou vendu : 300 F. Vds console NEO-GEO + un jeu (Ninja Combat) : 2 500 F ou échange contre Nintendo 16 bits. **Ben Saïd Hakim. Tél. : 49.84.03.04.**

Vds console Nec + CD-ROM + 12 jeux dont 2 en CD + télévision. Le tout : 4 500 F. **Laurent Hertenberger, 46, rue du Square-Montsouris, 75014 paris. Tél. : 45.89.86.17.**

Vds Nec Core Grafx neuve + 9 jeux. Ninja Spirit, Shinobi, After Burner 2, etc. Prix neuf : 4 000 F. Le tout vendu : 2 500 F à débattre. **Mathieu Jacovella, 1-3, avenue de la Porte-Brancion, 75015 Paris. Tél. : 42.50.66.06.**

Vds Super Grafx + 4 jeux (Vigilante, G and G etc.) + manette. Le tout en excellent état : 2 000 F. **Bernard Kasmierczak, 16, bd de l'Esplanade, 38000 Grenoble.**

Vds Super Grafx + un jeu : 1 600 F. Vds jeux Nec et SGFX : de 200 à 350 F. Possède Aldynes, Galaga 88, F1 Circus, Jackie Chan etc.) ou le tout : 3 800 F à débattre. **Patrice Krysztofiak, 1, rue du Vermont, 62720 Rety. Tél. : 21.92.91.72.**

Vds Super Grafx française + manette : 1 500 F. Vds jeux Nec, C64. Disks 5"1/4 : 2 F pièce. Vds aussi cartouches pour C64, magnéto K7 pour C64, nombreux jeux sur K7, etc. **Jean-Marc Lahera, Z.I. de la Molère, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds ou échange jeux sur Core Grafx (Aeroblaster, Cyber Combat, Wonderboy 2, etc.). Prix : 230 F. **Christophe Lamendin, 95, rue Emile Zola à Ostricourt. Tél. : 27.89.82.36.**

Vds jeux Nec. Dragon, Volley, Ballon Prisonnier, Devil Crush, Dondokodon, Chase H.Q. + autres. Prix à débattre. Vds chaîne hi-fi (2 x 65 watts), ampli + 2 enceintes JVC + platine K7 Technics double + platine disks Sony. Prix : 4 000 F à débattre. **Jean-Paul Laodia, région Lyon. Tél. : 78.39.31.41 après 18 h.**

Vds Core Grafx 50 Hz + 2 jeux (Rock On et Bloody Wolf) sous garantie, très bon état : 1 000 F. Vds 4 jeux (Psycho Fox, R-Type, Great Football + Wonderboy) Sega 8 bits : 180 F pièce. Vds aussi Rapid Fire, lunettes 3-D + 2 jeux (Space Harrier + Blade Eagle). **Nicolas Lavaud, 32, rue des Tulipes, Les Jalots, 24750 Trelissac. Tél. : 53.09.77.56.**

Vds jeux Nec + sticks + doubleur + jeux Sega 16 bits. Possibilité d'échange. **Julien Lombard, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds ou échange jeux Nec. Japan Warrior et Super Volleyball : 280 F pièce ou échange contre Gunhed, Aeroblaster PC Kid, Tiger Heli ou les deux contre Granzor, G and G, Strider, Aldynes, Super Darius.). **Mazange, 4, rue du Commerce, 41100 Vendôme. Tél. : 54.72.03.16.**

Vds Nec Super Grafx + 10 cartouches + 2 joysticks : 2 200 F. Adaptateur CD-ROM 200 F. CD-ROM et 2 jeux CD (Baseball, Red Alert) : 2 000 F ou bien le tout : 4 000 F. **Jean-Marie Micoud, 15, rue d'Oraison, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 34.64.58.03.**

Vds ou échange contre PC Kid + Paranoia contre Splatterhouse ou le tout : 350 F. **Bruno Nazarko, 140, cité Bois-Dion, 59162 Ostricourt. Tél. : 27.89.91.94 Nord/Pas-de-Calais uniquement.**

Vds ou échange jeux Nec. Barumba et Ninja Warrior (notice française) : 270 F port inclus. Recherche manettes, jeux, F1 Circus, Gunhed ou autres shoot'em up. **Marc Ory, 42, rue du Bois-Dousset, 86000 Poitiers. Tél. : 49.01.41.13.**

Vds jeux Nec : 150 F. Possède Tennis, Chase H.Q., Formation Soccer, Super Star Soldier, F1, Tripple Battle, Bloody Wolf. **Louis Renoult, 125, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.26.39.**

Vds 16 jeux sur Nec PC Engine dont 3 pour le CD-ROM (Super Tennis, F1 Circus, Nectaris, Final Zone 2 etc.). Prix : 200 F l'unité. **Philippe Rizk, 140, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.37.64.**

Vds Nec Core Grafx + 3 jeux : 900 F. Vds aussi moniteur couleur 1084 S : 1 500 F. Lynx + 7 jeux : 1 500 F. **Sabbato, 184, avenue des Chartreux, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.51.03.**

Vds SFGX neuve + 7 jeux dont news (Cadash, Jacky Chan etc.) 2 600 F ou échange contre MSX2/2+ avec jeux (Space Manbow, Parodius, Usas, Aleste, King's Valley 2, Metal Gear, Vampire Killer). **Olivier Savey, 18, rue Edouard-Colonne, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.34.05.82.**

Vds SGFX à débattre ou échange contre Amiga 500 de préférence avec jeux. **Olivier Thévenon, 12, avenue Lagache à Villemomble. Tél. : 45.28.52.04.**

Vds Core Grafx neuve (1 mois) avec un joy et Xevious + un autre jeu à choisir dans les suivants : Robokid, Shinobi, Rabio Lupus, P47, F1 Tripple Battle et Vigilante : 750 F. Un joy + quintupleur : 200 F. **Renaud Urcun. Tél. : 47.20.35.52.**

NINTENDO

Vds console Nintendo en très bon état avec 5 jeux + pistolet "Zapper" (Mario Bros, Excite Bike, Rush'n Attack,

Duck Hunt, Rad Racer). Valeur : 2 610 F. Vendu : 1 500 F avec boîte d'origine. **Anthony. Tél. : 39.91.40.43 à partir de 18 h.**

Vds console Nintendo + 3 jeux + 2 manettes. Valeur : 1 700 F. Le tout vendu : 1 100 F à débattre. Possède Bubble Bobble, Life Force et Solomon's Key. Vente séparée possible. Echange contre Core Grafx + 1 ou 2 jeux. **Samuel Bazaguet, 11, allée des Pinsons, 71700 Tournus.**

Vds console Nintendo en très bon état + 2 manettes + 7 K7 (Mario 1, Tortues Ninjas, Zelda 1 et 2, Wrestlemania, Fester's Quest, Top Gun). Valeur : 3 100 F. Vendu : 1 500 F à débattre. **Bruno Bianchetti, 56, rue de Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : 48.74.65.78 de 16 h à 17 h.**

Vds Zapper Nintendo (pas servi) avec boîte d'emballage d'origine. Prix : 200 F. **William Brexer, 26, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : 39.95.44.69.**

Vds K7 Megaman 2, Black Manta, Popeye, Pinbot, World Wrestling, Off Road, Double Dragon 1 et 2, Batman, Goal, Robocop, Bionic Commando. Vendus uniquement par deux : 200 F les deux. Cadeau : le livre Nintendo à 125 F. **Mafionce Carbo, 38, rue des Bleuets, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.15.33.**

Vds Game Boy + cordon + écouteurs + 16 jeux. Le tout en très bon état : 2 600 F à débattre. **Romuald Cloménil à Boulogne. Tél. : 48.25.71.62 après 19 h.**

Vds jeux Nintendo. Prix : de 100 à 170 F. **David Colomb, La Demoiselière, 38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.**

Vds pour Game Boy, Light Boy (100 F.), Boulder Dash (75 F.). Vds por Nes, nombreux jeux (que des hits). **Bertrand Coquet, route de St-Denis, 42190 Charlieu. Tél. : 77.60.15.44.**

Vds jeux Nintendo. Rygar, Link, Dragon Ball, Goonies 2, Castlevania et une compil de 31 jeux sur une K7. Prix : entre 100 F et 200 F. **Grégory Cristelli, chemin de l'Oratoire, 13210 St-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.09.15.**

Urgent ! Vds Alleway et Gargoyle's Quest sur Game Boy : 250 F les deux. Valeur : 425 F. **Cédric Dagostino, 7, clos des Pommiers, 59144 Wargnies-le-Grand. Tél. : 27.40.74.54.**

Vds cartouche de 31 jeux (Mario Bros, Mario 1, Pinball, Battle City, Excite Bike, Base Ball, Tennis, Ice Climber, Yie Ar Kung Fu, Packman, etc.). Prix : 590 F. **Quentin De Cagny, 18, rue Guersant, 75017 Paris. Tél. : 45.74.22.27.**

Urgent ! Vds Nintendo + 7 superjeux (Probotector, Zelda, Super Mario, Gradius etc.) avec boîtes et notices + 2 manettes, très bon état. Valeur : 2 800 F. Vendu : 1 600 F. **Patrice Desnoues, La Coulrade, 82370 Labastide-St-Pierre. Tél. : 63.64.01.45.**

Vds Game Boy + Tetris + Double Dragon + Gargoyle's Quest + boîte + notice + écouteurs (garantie 1 an) : 590 F. **Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel-Dax, 75018 Paris. Tél. : 42.23.66.93.**

Vds Nintendo avec 10 jeux (Contra 1 et 2, Bad Dudes, Ninjagaieden 2, SMB3, Pow, Heavy Barrel, Fantazy Zone 2, Tic et Tac, Super Prince) : 2 500 F. Ma console accepte les jeux américains et japonais. **Ivan Favières, 122, rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Vds jeux Nintendo. Simon's Quest, Metal Gear : 200 F. Zelda 2, Mario Bros 2 : 250 F. Le tout : 800 F ou possibilité d'échange contre MegaMan, Dragon Ball etc. **Stéphane Ferreira. Tél. : 45.47.15.16.**

Vds jeu sur Nintendo. Punch Out, très bon état, boîte + notice : 200 F. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décimes. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds console Nintendo en très bon état avec 2 jeux + un au choix : 1 000 F. Vds aussi jeux Nintendo : 150 F à 200 F. Vds jeux Master System : 150 F. **Fridi, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.45.**

Vds console Nintendo 8 bits, très bon état + un jeu : 590 F ou échange contre Lynx avec ou sans jeu. Urgent ! **Bruno Fuster, lotissement de l'Aérodrome, 24330 Bassilac. Tél. : 53.04.37.54 après 18 h.**

Vds K7 Nintendo (Skate or Die) : 275 F. **Jacob Galland, 167, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : 43.26.87.55.**

Urgent Vds Game Boy très bon état (nov 90) + 5 jeux (TMNT, F1 Boy etc.) + sacoche + écouteurs + Vidéo Link (valeur : 1 800 F.). Vendu : 1 100 F. **Lionel Hoinounou, 69, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : 45.88.20.66.**

Vds jeux Nintendo. MegaMan, Bubble Bobble, Mario 2 etc. Prix : 200 F. **David Geffray, 1, rue François-Mansart, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.86.74.65.**

Vds Wrestlemania et Silent Assault : 200 F ou échange contre un des deux jeux Black Manta. **Tony Guedj, 77, hameau du Fournil, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : 34.72.99.47.**

Vds Game Boy + câble + casque + 7 jeux (Tetris, Double dragon, Spiderman, Gargoyle's Quest, Baloon Kid, Fortress of Fear, Alleway). Le tout : 1 300 F. **Jean Helf, La Marine Bleue, bât. F1, 109, chemin de Ste-Marthe, 13013 Marseille. Tél. : 91.67.59.92.**

Vds console Nintendo en très bon état + 13 jeux (Ghost'n' Goblins, Castlevania, Rush'n Attack, Super Mario etc.) + Nes Advantage. Le tout d'une valeur de : 4 500 F. Et vendu : 1 700 F. **Fabien Jouanjeau, 17 rue de l'Eglise, 92200 Neuilly-sur-Seine.**

Vds console Nintendo + Zapper + Nes Adv. + adaptateur japonais avec 45 jeux (SMB 1, 2 et 3, Zelda 2, Castlevania 2, Tetris, Bionic Commando, Blade of Steels, Compils 3 jeux etc.). Valeur : 7 500 F. Le tout vendu : 5 000 F. **Bruno Lachery, bât. Eybord Gaston, St-Marcel, 73440 St-Martin-de-Belleville. Tél. : 79.08.92.59.**

Vds console Nintendo avec joystick Advantage pistolet + 8 jeux (Robocop Silent Service, Rush'n Attack, Mario Bros 1 et 2, Track and Field 2, Soccer Ball Trap). Garantie 10 mois. Valeur : 3 700 F. Vendu : 1 800 F à débattre. **Greg Laporte, 1, avenue des Fleurs, 94170 Le Perreux. Tél. : 48.72.49.20 après 19 h 30.**

Vds jeux Nintendo. Popeye : 150 F. Metal Gear : 200 F. Rush'n Attack : 200 F. **Laurent Kubaski, 16, hameau de Kerguillo, 29820 Bohars. Tél. : 98.03.48.32 après 18 h.**

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !

125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Vds console Nintendo 8 bits + 2 manettes, le tout en très bon état : 460 F. Région toulousaine uniquement. **Fabrice Lamata, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.**

Vds Game Boy complète dans emballage d'origine : 350 F ou échange contre 2 jeux Nec. Vds jeux originaux PC 5"1/4. Wing Commander, Panza Kick Boxing, Kick Off 2, International Soccer : 150 F pièce. **Laurent Lefebvre, 22, rue Roques, 47000 Agen. Tél. : 53.71.51.52 seulement le dimanche.**

Vds jeux Nintendo. Possède Metal Gear, Castlevania, Trojan, Gunsmoke, Goonies, Super Mario 2, Zelda 1, Rush'n Attack, Kid Icarus, Punch Out, Urban Champion. Prix : entre 100 F et 300 F. **Reynald Leplanquais. Tél. : 47.91.43.62.**

Vds Nes (TBE) + 8 jeux (Mario 1 et 2, Zelda, Life Force, Castlevania, Metal Gear, Simon's Quest, Dragonball). Le tout : 1 800 F. Console + Mario + 2 joysticks : 400 F. Cartouches : 230 F pièce. Achète jeux Super Famicom : 400 F. **David Lerat, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.**

Vds une cartouche de 31 jeux : 900 F. Batman + Ghost'n Goblins + Zelda 2 + Top Gun + Mario 2 : 250 F pièce. Pistolet + Duck Hunt + Mario : 300 F ou le tout 2 250 F. **Grégory Lobry, 1, résidence Georges-Politzer, 93200 St-Denis. Tél. : 42.35.54.33.**

Vds Game Boy + Light Boy + Tetris + Gremlins 2 + Alleway + Nemesis + Gargoyle's Quest (le tout encore sous garantie). Vendu : 1 090 F. Vds console Sega : 200 F sans jeu. **Rodolphe Menu, 64, rue de Montgeron, 91800 Brunoy. Tél. : 69.39.43.81.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 6 jeux (Super Mario, Soccer, Popeye, Gyromite, Megaman 2, Snake Rattle'n'roll) + robot + revues du club. Valeur : 2 400 F. Vendu : 1 500 F ou échange contre une Mega Drive + un jeu. **David Molier, 7/177, rue d'Anjou, 57090 Metz-Borny. Tél. : 87.75.53.87 après 17 h.**

Vds console Nintendo en excellent état + 4 jeux (Tetris, Mario Bros 1, etc.) + revues : 1 000 F. **Jean-Pierre Noselle, 2, rue Verlaine, 57525 Talange. Tél. : 87.71.51.73 après 18 h 15.**

Vds console Nintendo NES + 6 jeux dont Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2 etc. Prix : 1 500 F ou échange contre Sega 8 bits avec progrès. **Ecrire à Pierre Pavan, 2, rue du Lac, 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.72.**

Vd jeu d'aventure médiévale sur Game Boy. Final Fantazy Legend : 130 F + 10 F de port. Possibilité de sauvegarder une partie avancée. Vds jeux PC-Atari PC. Possède Phantazy 3, Savage Empire, Satan en 5"1/4 et 3"1/2. **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Vds Nintendo 8 bits (88) en excellent état + Zapper + robot + Nes Advantage + 2 manettes + 12 jeux (Zelda 1 + 2, Punch Out, Faxanadu, Castlevania, Metroid, Gradius, SMB1), offre abonnement club Nintendo + journaux informatiques USA. Prix : 3 000 F. Valeur : 6 450 F. **Nicolas Piau, Ferrières, 86190 Béruges. Tél. : 49.53.33.74.**

Vds jeux Nes. MegaMan 2 : 280 F. Probotector : 262 F. Excellent état. Vds jeux Game Boy. Mario : 150 F. Gremlins 2 : 170 F. Castlevania : 150 F. Batman : 170 F. Gargoyle's Quest : 170 F. **Thierry Richard, 25, rue Ernest-Renan, 54520 Laxou.**

Vds Nintendo + 11 jeux (Bionic Commando, Simon's Quest, Tortues Ninjas, Fester's Quest, etc.). Valeur : 4 770 F. Vendu : 3 800 F + catalogues du Club Nintendo gratuits. Vente séparée possible. **Diégo Rivierre, 109, rue du Coquart, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.39.26.**

Vds console Nintendo avec jeux + joystick et livre d'astuces. Le tout : 2 000 F. **Olivier Roux, 20, cours Gambetta, 83570 Cotignac. Tél. : 94.04.62.74.**

Vds Nintendo + robot + pistolet + 23 jeux. Prix : 3 500 F. Vds Lynx + 7 jeux : 1 700 F. Moniteur 1084S : 1 500 F. Amstrad + 79 jeux : 1 200 F. **Marc Sabboito, 184, avenue de Chartreux, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.51.03 après 19 h.**

Vds console Nintendo en très bon état : 500 F. Nes Max : 100 F. 19 jeux dont Super Mario 2, Zelda 1 et 2, Castlevania, MegaMan, Mario Bross, Tetris, Tennis Ace, Hockey, Gradius, Wrestlemania, Robot Warriors, Punch Out, G and G, Kid Icarus, Kung Fu Kid, Rush'n' Attack. Prix : 200 F pièce. **Florian Savalli, 52, avenue Kléber, 75116 Paris; Tél. : 47.04.56.87.**

Vds nombreux jeux Nintendo : entre 200 F et 250 F. MegaMan 2, Castelvania, Metal Gear, Rygar, Maro Bros 2 etc. Echange possible. **Lee Sesanne, chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43 après 18 h.**

Vds cartouches Nintendo dont SMB2, Excite Bike, Tiger Heli, Zelda, Top Gun, Kung Fu, Punch Out, Tortues Ninjas). Prix : de 200 F à 300 F. Pistolet + jeu : 250 F. **Frédéric Thierry, 2, rue de Lizzy, 77260 Usy-sur-Marne. Tél. : 60.22.30.39.**

Vds Game Boy + 5 jeux à très bas prix. Gargoyle's Quest, Double Dragon, Castlevania. **Adrien Thomas, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.19.46.**

Vds Nintendo état neuf + 2 jeux (Tetris + Batman) + manette Nes Max : 1 100 F. **Sébastien Vinet, 13, rue des Aubépines, 60730 Ste-Geneviève.** Tél. : **44.08.99.24 max 19 h.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 1 super joystick + un pistolet + 14 jeux + revues. Valeur : environ 6 000 F. Le tout vendu : 3 000 F. Vds Sega 8 bits + 8 jeux : 1 000 F. **Guillaume Vogt, 13, rue de la Marne, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.20.98.30.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 2 jeux (Gyromite, Duck Hunt) : 800 F. Vds 6 jeux (Link, Batman etc.) : 220 F pièce. **Bertrand Weibel, 22, rue du Vieux-Château, 69330 Jonage.**

PC ET COMPATIBLES

Vds PC XT Thomson couleur, 2 lecteurs 5"1/4, parfait état + nombreux logiciels. Le tout : 3 500 F à débattre. **Frédéric Allart, 33, passage des Roses, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.10.41.**

Vds PC 1512 DD monochrome + jeux + intégral PC + utilitaires : 4 000 F. Vds CPC 464 mono + jeux : 650 F. Recherche sur Nec, Formation Soccer, F1 Tripple Battle, Dark Legend. **Mathieu Amzallag, 17, rue Bouilleux-Lafont, 75015 Paris. Tél. : 45.54.21.30.**

Vds PC AT 286, 4 mégas de RAM + 40 Mo DD + VGA Paradise Pro + 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2 + Track Ball + Windows 3 + joystick + divers logiciels. Prix : 17 000 F. **Stéphane Barbe, 171, rue Victor-Hugo, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.80.99.90.**

Vds Tandy 1000EX, moniteur couleur, imprimante Tandy DMP 132 + doc jeux divers. Prix : 6 000 F. **Sandra Barlaguer. Tél. : 66.53.17.58.**

Vds Amstrad PC1515 DD couleur + 2 joysticks + cartes + jeux + livres, très bon état : 3 800 F. **Claude Billerit, 1, rue Vidal-de-la Blache, 75020 Paris. Tél. : 43.60.88.94 ou 45.71.50.53.**

Vds PC 1640 EGA couleur, 2 lecteurs 5"1/4 + souris + Gem Desktop + Gem Paint, très bon état dans emballage d'origine + jeux + utilitaires. Prix : 5 800 F. **Philippe Bouvet, Basse-Folie, 49220 Le Lion-d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds Sinclair PC200, 512 Ko 3"1/2 + écran couleur + souris + imprimante + joystick + lecteur externe 3"1/2 + logiciels (Kick Boxing, Test Drive 2, Trivial Pursuit, Gem 3). Le tout : 4 500 F, état neuf. **Christophe Breuer, 669, rue Gambetta, 59970 Fresnes-sur-Escaut. Tél. : 27.34.74.22.**

Vds Zenith Compact 286, 12 MHz, 40 Mo, 1 drive 1.4 Mo (3.5), écran graphique, carte EGA 480, imp HP Laser 2 + log Windows, DBase 3, matériel neuf : 30 000 F. **Frédéric Chappuis, 11, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : 45.75.28.06 après 20 h.**

Vds Sinclair PC200, lecteur 3"1/2, 512 Ko, 2 slots d'extension + écran CGA couleur + imprimante + souris + joystick + un jeu + livres, logiciels, Gem 3, MS Dos, GW Basic dans emballage d'origine, un an. Prix : 3 000 F. **Didier Chevalot, 4, rue St-Blaise, 91290 Arpajon. Tél. : 64.90.11.48.**

Vds PC20 (3) Commodore, 640 Ko DD, 20 Mo VGA couleur, double lecteur 3"1/2 et 5"1/4, clavier 102 touches, nombreux jeux et utilitaires, état neuf, 6 mois. Urgent ! Prix : 9 000 F à débattre. **Serge Combébias, 16, square Albert- chweitzer, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 64.38.47.73.**

Vds PC Amstrad 1640 double drive 5"1/4, écran EGA + jeux (dont 15 originaux), Indy Adventure, Zack Mac Cracken, Test Drive, Double Dragon etc. Vds aussi utilitaires dont Quattro + manuel + souris + DeLuxe Paint. Le tout : 6 000 F. **Cédric Converset, 15, rue Georges-Clémenceau, 06600 Antibes. Tél. : 93.34.57.74.**

Vds imprimante 2160 + Textomat + disks PAO + imprimante Image. Le tout très peu servi, en prime un ruban + housse, notice, matériel sous garantie : 1 200 F. **Guy Desfontaines, 45 B, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.60.75 après 17 h.**

Vds PC 1512 DD couleur + souris + jeux + Wordstar + Super Calc 3.2 + Reflex l'Analyste + imprimante DMP3000 Amstrad. Prix : 6 000 F à débattre. **Pascal Dohal, 83, rue d'Alsace, 77220 Gretz-Armainvilliers. Tél. : 64.07.02.18.**

Vds AT 286, 16 MHz couleur VGA 640x480 DD 40 Mo + 2 lecteurs HD 5"1/4 et 3"1/2 + mémoire 2 Mo de RAM + Scanner + Modem + nombreux logiciels au prix défi de : 12 000 F. **Jean-Marc Fesnère, 76, route de Baillon, 95270 Chaumontel. Tél. : 34.71.26.93.**

Vds compatible PC 640 Ko + 2 drives + moniteur + softs, revues, livre complet. Prix à débattre. Vds aussi pour collectionneur PC RZE (Bull) année 78, complet, très bon état, valeur en 78 : 58 300 F. Vendu : 850 F. Vds nombreuses revues Atari. **Ludovic Fortumeau, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Vds PC 1512 livré avec l'intégrale PC et quelques utilitaires : 6 000 F. **Rémy Galinié, 73, bd Victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.32.45.**

Vds carte Adlib + 5 logiciels (Juke Box Composer), fonctionne avec tous les jeux du moment ! Prix : 800 F. **Antoine Habert, 11, allée Jacques-Anquetil, 91070 Bandoufle. Tél. : 60.86.62.74.**

Vds cause double emploi PC XT 640 Ko HD 20 Mo, CGA couleur + souris + Gem + nombreux jeux originaux. Prix : 7 500 F. **Alain Laffargue, 30, rue Jean-Baptiste-Charcot, 41000 Blois. Tél. : 54.43.90.81.**

Vds PC 1640 SD, EGA couleur (ECD), souris + Gem + livre technique du 1640, emballage d'origine. Prix à débattre. **Gilles Laissac, Prades-sur-Vénazobre, 34360 St-Chinian. Tél. : 67.38.12.20 du vendredi au dimanche aux heures de repas.**

Vds PC Amstrad 2086D VGA couleur avec 2 lecteurs 3"1/2 + souris + joystick + clavier 102 touches + Dos 3.3 + Works + jeux originaux (Crazy Cars 2, Pipe Mania, E.S.S.). Le tout dans emballage d'origine : 6 000 F. **Pascal Lecourioux, 3, rue du Jardin-du-Bois, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : 64.91.11.98.**

Vds PC 1512 double drive, moniteur couleur + intégrale PC + logiciels + jeux + simulateur F19 : 4 000 F. Etat neuf. **Daniel Le Gall, 295, rue des Turquoises, 77176 Nandy. Tél. : 64.41.97.63 après 20 h.**

Vds PC2086 VGA, EGA, CGAn DD32 Mo, 640 Ko, souris, dos 3.30, nombreux utilitaires. Prix : 8 000 F. Urgent ! **Matthieu Leroy, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : 45.51.61.54.**

Pour étudiant vends PC 1512, drive 5"1/4 et 3"1/2, DD20 Mo, souris infrarouge, joystick + carte, nombreux utilitaires (Turbo Pascal, DB3, Word 3, etc.), nombreux jeux (Test Drive, GP Tetris etc.). Prix : 8 000 F. **Philippe Martins, 8, rue Paul-Bert, 9280 Puteaux. Tél. : 47.28.72.00 après 18 h.**

Vds cause double emploi, imprimante Okimate 20 couleurs + interface Pac et logiciels CSP, 4 rubans. Valeur : 3 000 F. Prix : 2 000 F. **Jean-Michel Merckel, 75, rue de l'Abbaye, 91610 Ballancourt. Tél. : 64.93.31.87.**

Vds émulateur PC XT pour A2000 (fourni avec lecteur disks 5"1/4 + manuel + câbles). Prix : 2 000 F. **Wilfrid Moillard, 1, rue du Guirbaden, 67120 Molsheim. Tél. : 88.38.64.27 à partir de 18 h 30.**

Vds PC 1512 couleur, 2 lecteurs 5"1/4 + souris + intégral PC + utilitaires et langages + manuels + jeux + boîte de rangement de disks + kit de nettoyage lecteurs : 6 000 F. **Gilles Mouchard, 23 bis, rue de l'Aqueduc, 28130 Houx. Tél. : 37.32.39.25.**

Vds Amstrad PC 2086, 2 lecteurs 3"1/2 VGA couleur + nombreux logiciels : 5 500 F à débattre. Lecteur 5"1/4 externe : 1 200 F. Scanner à main : 1 900 F. F-Digit Vocal : 1 200 F. **Stéphane Pacalet, 25, chemin de la Barre, 38260 La Côte-St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds PC compatible IBM 640 Ko, horloge interne, prise casque et micro, disque dur 20 Mo, lecteurs 5"1/4 et 3"1/2, souris de série, manette de jeux, MS Dos (version 3.30), programme Deskmate 3, imprimante matricielles DMP 130A (120 caractères secondes). Valeur : 14 800 F. Vendu : 6 500 F. **Yann Payen, 50, rue de la Couture, 60660 Cires-les-Mello. Tél. : 44.56.49.96 le tout en très bon état.**

Vds originaux pour PC. Loom, Operation Stealth, Wing Commander, King's Quest 5, Grand Prix Circuit, Harley Davidson, Paris-Dakar, Battle Hawk, Shufflepuck Cafe, Chuck Yeager Tracon, Battle Chess 2, Hawaï Odyssee, Gunship. **Paul Peng, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds disque dur 20 Mo pour PC Western Digital + gratulté de gestion du DD (X-Tree) jamais servi. Prix : 1 700 F. **Franck Puel, 15, rue Nungesses, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.04.16.15.**

Vds PC Amstrad 1640, 640 Ko double lecteur disk, carte Hercules + souris + logiciels, écran mono + imprimante Star LC10. Prix à débattre. **Guy Ribière, 106, rue de Malabry, Le Plessis-Robinson. Tél. : 43.50.73.51.**

Vds PC Tran 640 Ko, 2 lecteurs 360 1DD, 20 Mo, souris, moniteur mono : - de 3 000 F. Joindre trois timbres. **Homère Rives, 208, résidence La Parde, 13090 Aix-en-Provence.**

Vds PC 2086 VGA couleur + 12 HRCD + 2 drives 3"1/2 et 5"1/4 + nombreux logiciels + 2 joysticks + souris + 640 Ko. Le tout sous garantie 9 mois avec factures. Valeur : 14 500 F. Vendu : 6 500 F à débattre. **Ruis-Manuel Rodrigues, 8, rue de Longpont, 92200 Neuilly. Tél. : 47.38.20.57 entre 18 h et 20 h.**

Vds ou échange jeux sur PC. Loom (original sur 5"1/4, parfait état) contre Monkey Island (v.f.), Dungeon Master (vf), King's Quest 5, Savage Empire, Lord of the Rings. Cherche contacts sérieux (news) sur 5"1/4. **Laurent Santantonio, rue Pery, 42, 4460 Horion-Hozemont (Belgique). Tél. : 041.50.38.92 après 17 h.**

Vds jeux originaux pour PC 5"1/4 : 700 F. Les 15 jeux (Indianapolis 500, Indy Adventure, Operation Stealth, Tennis Cup, Dragonstrike, Moonwalker, Airborn Ranger etc.). **Joël Smith, 150, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : 45.85.70.53.**

Vds Amstrad PC 2086 HD30, écran CGA couleur 12 HRCD + souris + manuels + works, très bon état : 11 500 F. **Tél. : 40.44.87.44 laissez message si répondeur.**

Vds PC 2086 S, moniteur couleur VGA/CGA + disque dur + drive 5"1/4, sousgarantie, moitié prix : 6 000 F. Achète cartouche Mega Drive, Lynx, Game Boy, petit prix. **José Teixeira, 9, avenue Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 64.40.87.81 entre 15 h et 17 h.**

Vds Sega 8 bits + Light Phaser + 3 manettes dont 1 Control Stick + 7 cartouches et une carte. Le tout : 1 500 F. Cherche aussi contacts sur ST. **Yannick Trouillet, 44, rue des Jonquiles, résidence Charpenay, 38110 St-Clair-de-la-Tour. Tél. : 74.97.58.28.**

Vds 1512 DD mono + souris en excellent état Gem Desktop, Gempaint, double emploi : 3 500 F. **R.S Walker, 64, avenue Parmentier, 75011 Paris. Tél. :**

45.95.10.49.

Vds PC 1512 SD + manette + boîte de disks + jeux + utilitaires + revues + livres de programmation, soluces, docs etc. Encore sous-garantie : 4 000 F à débattre. **Régis Warisse, 3, rue Vollard, "Le Trasval", 84000 Avignon. Tél. : 90.22.02.11.**

SEGA

Vds Sega 8 bits + pistolet + lunettes 3-D + 8 jeux (Operation Wolf, Speelcaster, Zaxxon 3D, Blade Eagle 3D, After Burner, etc.). Le tout en excellent état (4 mois) : 2 000 F. **Gorka Aguirrebengoa, 4, place de Guignes, 95300 Pontoise. Tél. : 30.73.43.66 avant 21 h 30.**

Vds Sega 16 bits française sous garantie 8 mois + 6 jeux (Columns, Squadron, etc.) + joypad + emballages d'origine + cadeaux, excellent état : 3000 F. **Christophe Alberti, 4, allée de la Chevalière, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.49.93.**

Vds console Mega Drive japonaise, n'a jamais servi : 1 300 F ou échange contre console française. **Olivier Amicel, 14, rue Charles-Deguy, 91120 Palaiseau. Tél. : 64.48.27.37.**

Vds Mega Drive japonaise + 10 jeux (Golden Axe, Strider, Monaco GP, Thunder Blade 2, DJ Boy, Star Cruiser etc.). Prix : 3 200 F. Mega Drive + 2 jeux : 1 000 F. Jeux seuls : de 200 F à 300 F. Cherche contacts sur Super Famicom. **Stéphane Amrouche, 9, allée des Mésanges, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.76.34.69.**

Vds jeux Sega (Thunder Blade, Space Harrier, R-Type). Possibilité d'échange, d'achat avec Mickey Mouse, Fire and Forget, Danan, Indiana Jones, Shinobi 2 : 150 F pièce. **David Antonietti, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92 après 17 h 30.**

A saisir ! Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + jeux + mode d'emploi (Hang-On, R-Type, Shinobi, California Games, Kenseiden, Escargot). Prix : 1 000 F. **Aurélien Ascher, 105, avenue du Parc-Monclau, 59800 Lille. Tél. : 20.06.83.99 après 18 h.**

Vds Sega Mega Drive + 2 manettes + 11 jeux (Golden Axe, Thunder Force 3, Klax, Super Shinobi, Super Monaco GP, Kajakuom 2, Shadow Dancer, Darius 2, Dangerous Seed, Burning Force, Batman). Prix : 3300 F. **Richard Bader, 8, rue d'Occitanie, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.65.25.**

Vds Sega Mega Drive française avec 2 manettes + 7 K7 (Populous, GP Monaco, Ghostbusters, Budokan, Sword of Sodan, Vermilion). Prix : 3 000 F. **Stéphane Bibert, 27, rue Waldeck-Rochet, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.22.12.**

Vds, achète, échange nombreux jeux sur Mega Drive (Mickey, Eswat, Thunderforce 3, Super Shinobi, Wonderboy 3, Monaco.). Echange aussi manette Pro 1 contre Pro 2. **Jérôme Bihan, 17, rue des Ajoncs-d'Or, 29260 Le Falgoët. Tél. : 98.83.34.42.**

Vds Sega 8 bits + poster + revues + 2 manettes sans fil + 16 jeux (R-Type, Rastan, Kung Fu Kid, California Games, Shinobi, World Soccer, Wonderboy 2, etc.). Le tout en bon état. Valeur : 5 780 F. Vendu : 2 380 F à 3 400 F. Paris et région parisienne. **Cédric Blocus, 28, rue de la Prairie, 95500 Gonesse. Tél. : 39.87.51.03.**

Vds Sega 8 bits + Light Phaser + Fire Rapid + Control Stick + 2 manettes + 12 jeux dont R-Type, Black Belt, Thunder Blade, Altered Beast, Lord of the Sword etc. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 2 190 F. **Laurent Bonnet, 2, rue des Alouettes, 77170 Servon. Tél. : 64.05.05.12.**

Vds Sega 8 bits + 3 manettes + 8 jeux (Phantazy Star, Cyber Shinobi, Rastan etc.). Valeur : 3 500 F. Vendu : 1 400 à 1 600 F ou échange contre Mega Drive avec 1 ou 2 jeux (Ken, Foot, Rambo 3, Shinobi, Mystic Defender). **Olivier Bonet, rue A.-Bernard, Le Périgord 2, 43750 Valo-près-le-Puy. Tél. : 71.05.29.95.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes (Control Stick + Control Pad) + 6 jeux dont Double Dragon, Black Belt, Thunder Blade, Alex Kidd High Tech World, Out Run et Battle Out Run). Valeur : 4 200 F. Vendu : 1 500 F. **Fabrice Boudout, 3, rue de la Cassadote, Izon, 33450 St-Loubes. Tél. : 57.74.77.83.**

Vds console Master System + Light Phaser + accélérateur de tir + 2 manettes + 2 joysticks + 21 jeux (After Burner, Thunder Blade, Shinobi etc.). Prix : entre 2200 F et 2500 F. Vente séparée possible. **Pierre-Jean Boulanger. Tél. : 45.38.54.94.**

Vds Mega Drive japonaise + Shadow Dancer, Atomic Robokid, Heavy Unit, Super Volley Ball et Magical Boy (achetée juillet 90) + une manette + garantie avec boîtes et notices en parfait état : 2 100 F. Région parisienne uniquement. **Loïc Carret, 25, rue Eboué, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.81.57.**

Vds Mega Drive + 3 jeux (Altered Beast, Mystic Defender, The Revenge of Shinobi) ou échange contre Core Grafx + 5 jeux ou Super Graphx + 4 jeux ou CD-ROM + Core Grafx + 1 jeu. Vds Mega Drive + 3 jeux : 2 000 F. **Siegfried Carrette, 10, place de la République, 91400 Saclay. Tél. : 69.41.37.97.**

Vds console Sega 8 bits + un jeu : 400 F. Jeux Sega : 200 F. Possède Altered Beast, World Soccer, Rocky, Zillion 2, Secret Command, Time Soldier, Global Defense, Choplifter. G and G, My Hero : 100 F pièce. **Jérôme Casselman, 75/4, rue Balzac, 59000 Lille. Tél. : 20.53.77.76.**

Vds Sega Mega Drive japonaise + 1 joypad + un jeu : 1 000 F à débattre (garantie 6 mois) ou échange contre Core Grafx + un joy + un jeu. **Julien Cleret, 5, bd Anatole-France, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.30.13.**

Vds Mega Drive japonaise + 2ème manette + Golden Axe + Mystic Defender + Ghosbusters + Fatman + câble hi-fi, excellent état. Le tout : 1 800 F. **François Cloutier, 34, avenue La Fontaine, 78160 Marly-le Roi. Tél. : 39.58.55.25.**

ECHANGES

Echange ou vends news sur Amiga. **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Echange jeux sur CPC 6128. Possède Iron Lord, Great Courts, Twin World, Back to the Future 2 etc. Recherche B.A.T., Cougar Force, Gunship, Harricana, Total Recall. **Anthony Auffret, 9, hameau de Kénalec, 29170 St-Evarzec. Tél. : 98.56.25.09.**

Echange Ninja Combat sur NEO-GEO contre Magician Lord. Urgent ! Vds Off Road sur Nintendo : 300 F. **Olivier Bertugli, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Echange ou vends news (jeux, utilitaires, etc.) sur ST et Amiga. Cherche sources Assembleur et plan hard sur Atari. **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange logiciels sur Atari ST, Amiga, PC. Possède nombreuses news. Echange cartouches pour Lynx. Vds aussi programmes pour les débutants. **Richard Cayrat, 19, rue Anthoard, résidence Etudiante, chambre 309, 38000 Grenoble.**

STE cherche news à croquer et oldies à dévorer. **Sébastien Charlet, 22, rue Jean-Talmy, 59130 Lambersart. Tél. : 20.22.03.11.**

Urgent ! Echange ou achète dernières news sur STF 1 Méga dans toute la France et cherche Game Gear + jeux : 500 F maxi. **Cyril. Tél. : 56.31.37.84.**

Cherche contacts sur Amiga pour partager passion du jeu. Recherche groupes. **David. BP 32, 7500 Tournai (Belgique).**

Vous recherchez des contacts sur Amiga. ? **Jean-Marie Défontaine, 14, les Gourbeuils, 33820 St-Palais-de-Blaye. Tél. : 57.32.68.28.**

Amiga échage ou achète jeux de rôle et de stratégie. **Séverine Delobel, 14/8, rue Marcel-Rashia, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.07.71 après 17 h.**

Salut les Nintendomaniaques ! Echange jeux sur Super Famicom. possède 3 titres (Final Fight, Big Run et Actraiser). Paris et région parisienne. Recherche informations sur Actraiser. **Ludovic Droniou, 14, rue Danton, 92150 Issy-les-Moulineaux.**

Echange Dragon Ninja, TV Sports Football, Action Service, Ghostbusters 2, Barbarian 2, Crafton et Xunk contre lecteur externe 3"1/2 ou 5"1/4. Vds originaux : entre 100 et 200 F. Cherche contacts possédant news sur ST. **Sébastien Durand, lot. Beausoleil, Ganzeville, 76400 Fécamp.**

Echange ou vends softs (news, compils). **Olivier Fendeler, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

STE cherche contacts pour échange sympas et durables. Possède et cherche news et démos. Cherche jeux sur Mega Drive française ou japonaise. Prix : compris entre 200 et 270 F. **Stéphane Foulon, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03. heures de repas.**

Echange jeux (français) sur Mega Drive. Région Livry-Gargan. **Gérard François. Tél. : 43.51.10.58.**

Echange news Amiga (démos, utilitaires, jeux). possède Pro 24, Sound Tracker, Obitus, Great Courts 2 etc. Paris et région parisienne. **Anthony Gouin, Les Hautes-Noues, place Triton, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.04.06.26.**

Echange 520 STE + très nombreux jeux + 2 joysticks + sélecteur de faces + 200 F contre Amiga 500 même sans jeux. **Gérald Henriot, 1, rue du Béarn, 57070 Metz. Tél. : 87.74.34.18 après 17 h.**

Echange jeux et utilitaires sur STF 1040. Possède news. **Frédéric Ilien, 7, rue des Tulipes, 57880 Hamsous-Varsberg.**

Mon petit Atari a fait des news et des oldies. **Cédric Iseli, Entremonts 24, 1400 Yverdon-les-Bains. Tél. : 024.21.31.62.**

Echange nombreux jeux sur Amiga. Recherche et possède news. Recherche contacts sérieux et durables. Cherche aussi logiciels de son et musique. **Julien Jaman, château d'Ozan, Etrechet, 36120 Ardentes. Tél. : 54.34.29.55.**

Echange jeux, utilitaires, démos sur Amiga 500. Cherche mode d'emploi complet Sound Tracker. **David Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Echange clavier 6128 azerty + 60 jeux + 2 manettes + Game Boy avec Tetris + écouteurs, câbles contre Mega Drive japonaise ou française avec 6 ou 8 jeux minimum ou contre Atari 520 STE ou STF avec une manette + 5 jeux + Péritel ou contre Nintendo avec deux manettes et 8 jeux. **Kamel Krouki, 104, avenue du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.48.68.**

Echange Japan Warrior contre Jacky Chan ou PC Kid sur Core Grafx. **Pascal Larue, 34, rue Boileau, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.26.82.**

Echange jeux, utilitaires et démos sur Amiga 500. Envoyez vos listes petites ou grandes. **David Lavialle, 42, avenue Charles-Boisvert, 47200 Marmande. Tél. : 53.20.82.26.**

Echange console Sega 8 bits contre Lynx. La console est à l'état neuf et livrée avec Alex Kidd + Shinobi + Super Tennis. Console Sega avec 3 jeux : 650 F. **Michaël Le Deist, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Echange sur Mega Drive japonaise, G and G, Herzog Zwei, Shadow Dancer, Curse. Cherche Super Shinobi, Mystic Defender, Batman, Thunder Force 3, Gynoug, Final Blow, Wonderboy 3 etc. **Frédéric Lellouche, 9, chemin des Peupliers, 12200 Villefranche-de-Roue. Tél. : 65.81.24.16.**

Echange jeux sur Apple 2, région parisienne. **Ivan Leroy, 37, rue Louis-Roland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.40.89.**

Echange et recherche hot news sur ST. possède les news juste après leur sortie. **Yannick Le Strat, Les Grisons, Fargues-de-Langon, 33210 Langon. Tél. : 56.63.31.23.**

Echange ou vends news à bas prix sur Amiga. Recherche coders et musiciens. Vds aussi nombreuses consoles et jeux. **Hervé Levis, 11, rue de la Libération, Warluis, 60430 Noailles.**

Echange jeux sur Sega 8 bits. Rambo 3, Space Harrier 3D, Wonderboy contre Ultima 4, Submarine Attack, Tennis Ace, F-16 Fighter, Golden Axe. **Thierry Mabilon, 31, rue du Lt-Colonel-Baffert, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.81.22.**

Echange Robokid contre Golden Axe ou G and G sur Mega Drive. **Christophe Maricourt, 30, rue Yves-Toudic, 75010 Paris. Tél. : 42.02.31.91.**

Cherche Mickey Mouse, Ringside, Aleste, Rainbow Islands etc. Achète 200 F ou échange contre Thunder Force 2, Eswat, Strider, Populous. **Damien Michaux, 19, place Lisfranc à Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.89.13.17.**

Echanges en tout genre sur MSX1 et 2, jeux, utilitaires, revues, notices, livres etc. **Patrick Miel, gymnase de Villeneuve-St-Germain, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.13.46.**

Echange nombreux jeux sur PC 5"1/4. Echange aussi logiciels sur Atari ST. **Serge N'Guyen, 7, rue des Cressonnières, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.38.15 tard le soir.**

Echange jeux sur Amiga 500. Possède news. **Alain Nicier, 9, square Jean-Allemanana, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.22.12.**

Echange ou vends news sur Atari 520. **Nicolas Nouzarède, Centre hospitalier, 19208 Ussel Cedex. Tél. : 55.96.40.34.**

Atari STE échange news, oldies, démos, utilitaires. Cherche imprimante 9 aiguilles bon état à petit prix ou échange contre une dizaine de jeux originaux dont Indiana Jones Adventure, Golden Axe, etc. **Laurent Orbant, 10, rue des Côtes-d'Autry, 92700 Colombes.**

TO8D recherche contacts pour échange de logiciels (90), particulièrement sur la musique et les utilitaires. Cherche Empire, Zombi, Tintin, et Meurtres à Venise. **Samuel Pelletier, 4, impasse des Lilas, 76340 Blangy/Bresle. Tél. : 35.93.39.43.**

Amiga 500 échnage ou vends news, utilitaires, démos, réponse assurée. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98 après 16 h 30.**

PC échange jeux (Budokan, Double Dragon 2 etc.) et utilitaires sur 5"1/4 ou 3"1/2 ou 360. **Charles Perroquin, 22, rue du 11-Novembre, 69400 Limas. Tél. : 74.60.31.90.**

Echnage magnétoscope VHS, janvier 90 haute qualité d'image, compatible réseaux câbles, 2 prises Péritel télécommandées, protection mémoire, etc. contre Amiga 500 avec moniteur et quelques jeux. **Philippe Ruelle, 1, impasse de Micallet, 31280 Drémil-Lafage. Tél. : 61.83.66.26.**

RECHERCHES

Recherche Nec 1 + CD pour environ : 1 700 F. Vds jeux Super Famicom, prix intéressant. **Ludovic Authier. Tél. : 39.91.92.85.**

Cherche possesseur du digitaliseur Sony HBV1. SOS dans Xak 2 et Dragon Slayer 4. **Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Achète Dondokodon et Aero Blaster sur Nec Core Grafx pour : 250 F pièce. **Gilles Barbat, 3, rue de Corinthe, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.53.86.**

Achète sur Mega Drive, Dick Tracy, Cynoug Fantasia, Phantazy Star 2 et 3, Sonix, The Hedgehog, Valis 3, Shiten Myooh : 200 F pièce. **Alain Bedu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Achète jeux pour Atari STE. Envoyez liste + prix + contacts. **Berhoun, 1, allée de Sacy, 93100 Montreuil.**

Cherche Monaco GP pour Mega Drive française ou japonaise. Prix correct. **David Breton, 5, avenue de Pommerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Recherche jeu original Alternate Reality + docs pour ST. Prix raisonnable. **Bernard Bryjak, 5, rue Parent, 62800 Liévin. Tél. : 21.29.59.84.**

Redcherche console Sega + jeux. Prix : entre 400 et 650 F. Recherche contacts sur TO8D. **Nicolas Bunel, 5, Beau Soleil, 14130 Blangy-le-Château. Tél. : 31.64.75.96.**

Je recherche les K7 de jeux pour Nes à 100 F pièce. Recherche aussi jeux sur Game Boy. Echange possible. Envoyez liste et proposition. **Alain Camerano, 17, chemin du Moulin-Neuf, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.67.66 uniquement le week-end.**

Recherche programeurs et graphistes sur CPC, Amiga ou ST pour créer jeux. **Arnaud Campanella, La Hotoie Tivoli, bât. C3, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.18.20.**

Achète jeu original de Balthazar pour TO8 et Stanley pour TO7-70. **Pierre Carayol, moulin-Mage, 81320 Murat sur-Vèbre. Tél. : 63.37.43.28 heures de repas.**

Achète jeux pour PC 3"1/2 à prix compétitifs. **Alfred Cerdan, 46, rue de Béhobie, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.48.99.**

Achète CD Les Voyageurs du Temps : 400 F avec port. Urgent ! **Mohand Chaalal, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 30.32.12.62.**

Recherche sur Nintendo, notice de jeux (Bubble Bobble : 30 F. Simon's Quest : 40 F. Vds sur Sega Y's : 125 F à débattre port compris. **Eric Chaigneau, 83, les Hameaux-de-St-Claude, 2200 chemin de St-Claude, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.22.08.**

Achète Amiga + prise Péritel. Prix entre 1 500 et 2 000 F ou échange contre Nec + 4 ou 5 jeux + 1 000 F. Vds Nec + 4 jeux (Ninja Spirit, Tennis, PC Kid etc.), très bon état : 1 190 F à débattre. **Vincent Chanoelle, 47, place J.-R.-Houdon, lotissement Belle Aiguelongue, 34090 Montpellier. Tél. : 67.79.99.94.**

Achète sur Super Famicom, Zero, Darius, Twin, Y's 3, Pro Soccer (même en import) : 400 F maxi. Achète ou échange jeux Nec. Cherche JBM Murder, TV Sports Football, Cadash, Wonder 3 et jeux SGFX). Vds sur SGFX, Gradius 3, Bombuzal, SD Battle : 400 F. **Christophe. Tél. : 43.51.20.51.**

Recherche écran couleur pour Amstrad CPC 6128. **Sébastien Clarisse, 21, rue A.-Polissard, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.31.77 entre 19 h et 20 h.**

Recherche un lecteur de disks MSX interne 720 Ko (même HS) + plan d'extension mémoire ou encore une extension de 512 Ko. Le tout pas trop élevé. **Lionel Clerc, 11, rue de Chalezeule, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.47.02.**

DIVERS

Exceptionnellement notre chef de rubrique Sylvain Allain vend : Super Famicom + jeux (Final Fight, Populous, Gradius 3, Actraiser, Pilot Wings, Hole in One, Super Mario World, F-Zero, Bombuzal, SD-Great Battle). **Sylvain Allain. Tél. : 42.00.33.05 poste 551.**

Vds jeux Super Famicom. Prix cool ! Vds aussi voitures de modélisme Big Foot monstrueuses. Achète cartes Jamma. Vds jeux SNK. **Wilfried Akmouche, 36, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 45.21.11.37.**

Vds Vocoder, Harmonizer, programmable et MIDI Korg DVP1 : 3 500 F ou échange contre 520 Atari ou autres etc. Vds TR707 Roland : 1 500 F. Equalizer Peavey 27 bandes : 600 F. **Claude Bret, 1, rue de Gray, 21310 Mirebeau-sur-Bèze. Tél. : 80.36.54.09 après 20 h.**

Vds originaux Tandy TRS 80 avec moniteur et magnéto. Etat impeccable, idéal pour débutant et pour apprendre l'informatique. Prix : 800 F ou échange contre console Sega 8 bits. **Patrick Buelle, 63, rue Emile-Zola, 62970 Courcelles-les-Lens. Tél. : 21.77.05.22.**

Vds revues micro (Micro news, Tilt, SVM, Joystick, Hebdo, Gen 4, ST Mag). **Emmanuel Desmurs, 12, rue Maurice-Berteaux, 91660 Mereville. Tél. : 64.95.10.35.**

Vds Scanner Cameon type 10-16 teintes de gris + reconnaissance des caractères pour Amiga 500. Vds un disk dur 30 Mo Seagate seul sans contrôleur : 1 000 F. Scanner : 1 500 F. **Erick Desportes, 4, square Blaise-Pascal, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.14.74 le soir.**

Vds NEO-GEO + 2 joysticks sans jeux : 2 700 F. Vds jeux Nec et Mega Drive : de 200 F à 280 F. **Frédéric. Tél. : 43.28.32.92 après 20 h.**

Vds téléviseur couleur Philips avec télécommande de prise Péritel (31 cm) + chaîne portable Hitachi MF stéréo, puissance sortie 2 x 15 watts avec lecteur K7. Prix : 1 500 F. **Michel Hallard, 7, rue Pauline-Kergomard, 75020 Paris. Tél. : 49.93.65.20 heures de bureau.**

Vds imprimante Seikosha 1200 Al, 9 aiguilles, bon état : 1 200 F. Vds aussi softs pour Amiga. Possède dernières news et oldies. **Laurent Kuntz, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds moniteur couleur Philips CM8535 : 1 900 F. Etat irréprochable ! **François-Xavier laurent, 706, rue de Poissy, 78670 Villennes. Tél. : 39.75.32.63.**

Vds disques, jeux, livres, etc. Liste contre enveloppe timbrée et adressée. **J. Léon, Le Hameau-d'Etienne, 30600 Vauvert.**

Vds traductrice anglais/français et français/anglais, 48 000 mots, affichage 16 caractères neuve, emballage d'origine : 330 F. **Roger Lorrain, 23, route de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds synthé Casio HT700, très bon état. Valeur : 3 600 F. Vendu : 1 800 F. Possibilité d'échange contre une Famicom ou une Mega Drive + un jeu (au moins), sous garantie. Cherche aussi TV Basket pour Atari ST. **Frédéric Nègre, 1, rue des Merles, 68110 Illzach. Tél. : 89.57.26.93.**

Vds Compaq portable 640 Ko, copro DD 22 Mo, 28m5 (neuf), logiciel pro : 9 600 F. Vds divers périphériques pour Amiga, neufs et échange sur PC/AT, Amiga 2000, MSX (disk, cart, bande, K7). **Gérard Noyau, 1, rue Rosenberg, 91700 St-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.25.02.79.**

Vds 20 numéros de Micro News en bon état pour : 230 F. Possède numéros 16, 18, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 30 à 34, 36, 38, 39, 41, 43, 44. **Damien Pouponeau, Juigné-sur-Loire, 49610 La Claie Brunette. Tél. : 41.91.94.26.**

Vds NEO-GEO + 2 jeux + manette + Memory Card, garantie 10 mois. prix : 3 950 F. **Wilfried Sebag, 220, rue du Fbg-St-Antoine, 75012 Paris. Tél. : 43.72.34.38.**

Vds imprimante Commodore MPS 1230, ayant peu servi : 1 200 F. Recherche FM-Pac MSX. Vds cartouches MSX1 et MSX2 (Nemesis 2, 3, Usas, Metal Gear 1, 2, etc.), souris MSX. **Serge Vassal, Pré-Bercy 2, n°145, Avermes, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.50.68.**

CONTACTS

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Envoyez liste. **Jonathan Ballière, 14, rue des Longs-Prés, 6200 Châtelineau (Belgique).**

SFX + GFX for Game, coders, travail hyperrapide sur Amiga et Archimedes. **Joachim Bergot, 64330 Garlin.**

Cherche contacts sur toute la France. Possède news et oldies. **Olivier Bretnacker, 31 bis, rue Berouard, 57000 Metz. Tél. : 87.63.31.96.**

Cherche contacts sérieux sur PC VGA 5"1/4 ou 3"1/2 pour échanger jeux ou utilitaires. Envoyez liste. **Raphaël Bretour, chemin du Moulin, 76630 Sauchay-le-Bas. Tél. : 35.85.73.22.**

Cherche contacts sur Super Famicom : entre 300 F et 350 F. **Fabien Carmona, 14, rue Jacques-Antoine, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.24.78.**

Amiga cherche contacts sur Marseile. Possède news, Lemmings, Dragon 2. Recherche Toli, achète livre sur assembleur. **Frédéric Cohen, Les Terrasses, bât. B, avenue de Hambourg, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.19.37 après 11 h.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Possède jeux, utilitaires, démos. **Pascal Corneil, 63, rue de Colmar, 59400 Cambrai.**

Cherche contacts sympas pour échanger jeux sur ST. **Pascal Corre, 12, rue François-Verny, 29200 Brest. Tél. : 98.02.36.79.**

Des centaines de logiciels du domaine public : 25 F par disk. **Christophe Cotte, résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

PC tous formats, contact dans toute l'Europe (VGA, EGA) dans le nombre entier. possède news et recherche des démos aplib. **M Darkness, 118, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Cherche contacts sur Atari 520 STF. **Anthony Delecourt, 18, rue Vanderstraeten, 59260 Hellemmes-Lille.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Cherche logiciels éducatifs, démos et astuces. **Jacky Delorme, 3, allée Fraternelle, 27100 Val-de-Nuit. Tél. : 32.59.59.19.**

Cherche contacts sérieux sur 520 ST pour échanger news et oldies. **Stéphane Denhez, 19, rue des Monseaux, 91360 Epinay-sur-Orge.**

Cherche contacts sur MSX2. Echange jeux, démos, utilitaires. Recherche surtout de la musique. J'échange un drive 720 Ko contre imprimante MSX. **Luc Depus, rue des Bruyères, 23, 6150 Anderlues (Belgique). Tél. : 071.52.76.29.**

Cherche correspondants sur Amiga pour échanger news et oldies, région de Reims. **Jean-Philippe Gabriel, 44, rue du Dr-Schweitzer, 51170 Fismes. Tél. : 26.48.10.81.**

Recherche désespérément à contacter God Father suite à l'annonce parue dans une de ses démos. **Gauthier, BP 11, 34471 Pérols Cedex.**

Cherche contacts sur ST pour échanger news et oldies. **Laurent Glébeau, 26, rue de la Poste, 44840 Les Sorinières. Tél. : 40.05.73.60.**

Cherche contacts sérieux sur MSX2. Vds portofolio + interface PC + disk 32 Ko : 1 000 F. HP 425 : 500 F. PC 1246S : 300 F. Vds nombreux jeux sur MSX1 (Eddy 2 etc.) et Jumpjet sur PC : 30 F. **Mathieu Gosnet, 33, rue des Bons-Enfants, 77090 Collegien. Tél. : 60.05.12.05.**

STF/E recherche contacts pour achat, vente et échange, débutants bienvenus. Envoyez vos listes. Vds aussi originaux, Silkworm, Rick 1, Robocop : 75 F pièce. Populous, S.E.U.C.K. : 100 F. Explora 2 : 150 F. **Ramuntcho Goyenetche, 100, bd Berthier, 75017 Paris. Tél. : 43.80.50.71.**

Recherche contacts sérieux sur MSX2/2+. Echange jeux et utilitaires MSX ou contre jeux Amiga ou 50 F + port. **Kevin Inarejos, résidence Le Coubertin, avenue Jean-Mermoz à Châteaurenard. Tél. : 90.94.60.75.**

Hey ! A votre disposition, nombreux jeux, démos, utilitaires (Amiga 500). Echnage ou vends à bas prix. **Nicolas Juralina, bât. 42, cité Aurore, 20600 Bastia.**

Débutant sur Amiga cherche contacts rapides et sérieux pour échanges. **David Lavaysse, 2, rue de la Chapelle, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.32.88.**

ST cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires sur toute la France. **Michaël Lebars, 7, rue Auguste-Walbaum, 51100 Reims. Tél. : 26.09.51.02.**

Cherche contacts sympas sur PC 5"1/4, Mega Drive, System, Nintendo Nes et Game Boy pour échanges de jeux ou utilitaires. Echange SMB1 contre Silent Service. **Vincent Le Bris, 82, rue Pierre-Brossolette, 92320 Châtillon. Tél. : 46.45.71.59.**

Cherche contacts sur Amiga (sérieux). Possède nombreux jeux et utilitaires. **Cédric Malache, 286, route de Gembloux, 5310 Aische-en-Refail (Belgique). Tél. : 081.65.66.21.**

CLUBS

Les Amigapacks logiciels du domaine public. Offre de bienvenue. Catalogue gratuit. **ACA, BP 23, 59212 Wignehies.**

Vous possédez une Game Boy ou une Mega drive ? Pour 50 F seulement changer de jeu. Demandez liste. **Jean-François Attiogbe, 104, rue Fontaine-St-Germain, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

Le Croco Computer Club échange démos, utilitaires, music, routines. **CCI, 446, avenue Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.**

Hello Amiga Users, nous vous proposons uniquement du hot stuff (jeux, démos, utilitaires, sources etc.). **Michel Bortolin, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

PC Enigma Club d'échange de logiciels originaux, d'idées, de contacts, etc. Journal mensuel. Doc contre un timbre à 3,80 F et premier journal. Vds jeu Altered beast sur Mega Drive : 200 F. **Jérôme Campuzan, 691, rue du Dr-Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.**

Dom'pubs Diffusion vous propose des centaines de dompubs à des prix sympas : 25 F par disks. **Dom'Pubs Diffusion, résidence du Parc, "Les Noisetiers", 38430 Moirans. Tél. : 76.06.04.46.**

3615
IFA
LE
TELECHARGEMENT
TURBO
6 Ko/mn

CRUCITOP

SOLUTION DU N° 46

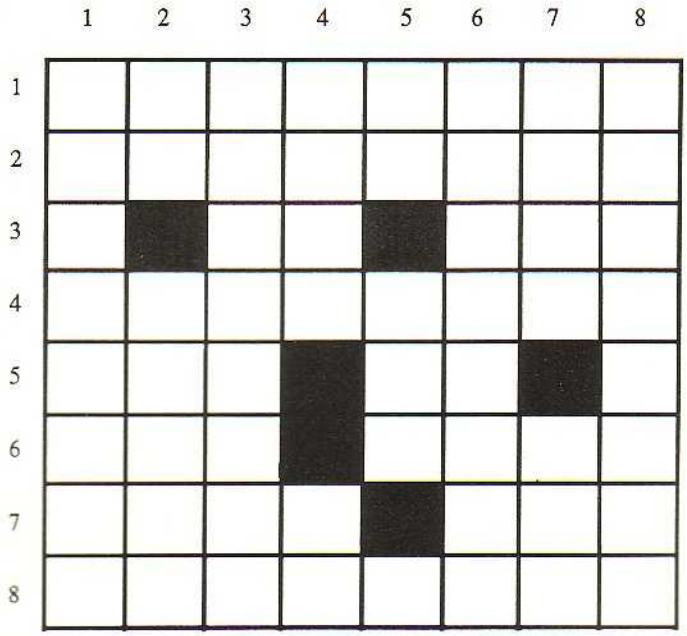
R	E	D	B	A	R	O	N
I	N	E	R	T	E	■	I
N	■	F	A	■	■	I	N
G	A	U	N	T	L	E	T
S	A	N	D	R	I	N	E
I	■	T	O	U	C	A	N
D	R	E	S	D	E	■	D
E	U	S	■	E	S	S	O

HORIZONTALEMENT

1. Les Terriens y sortent du vaisseau Dedalus 1 et doivent se démerder avec les Rémusians (titre de jeu).
2. Grise et schisteuse.
3. Copule. Editeur bien connu de *The Secret of the Silverblades*.
4. Quand elles le sont, ces cuisines ne nourrissent pas leur homme.
5. Clairette. Période.
6. Service militaire plutôt médiéval. Egal par le rang.
7. Remarqua. Avant Borg.
8. Complètement détruits.

VERTICALEMENT

1. Ce Diego-là fait régner la loi du plus fort sur tous les terrains de football.
2. Conjonction de coordination. Plaque tournante ferroviaire, dans le Calvados (certains Normands sont mégalomanes !).
3. Petite ode à votre Marie-Aude.
4. Addition. Fleuve côtier français.
5. Interjection marquant le dégoût et le mépris. Chef-lieu du département des Hautes-Alpes.
6. Portait un coup.
7. Grugé gravement. Là et pas ailleurs.
8. Loisirs de Laffer en anglais.



LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n° 3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n° 1 (Samantha Fox + show X)
FESS n° 2 (Cicciolina)
FESS n° 3 (Asiatic Beauties)
FESS n° 4 (Charmes en gros plan)
FESS n° 5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n° 6 (Blue Show 1)
FESS n° 7 (Blue Show 2)
FESS n° 8 (Topless Girls)
FESS n° 9 (Samantha Fox)
FESS n° 10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n° 11 (Girls, girls, girls)

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO n° 1 (*Red Sector 2*, fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO n° 2 (*Scoopex*)
- MEGADEMO n° 3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO n° 4 (*Rebels Megablast*)
- MEGADEMO n° 5 (*Kefrens 2*, fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO n° 6 (*Avenger*)
- MEGADEMO n° 7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO n° 8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO n° 9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO n° 10 (*Mental Hang-Over*)

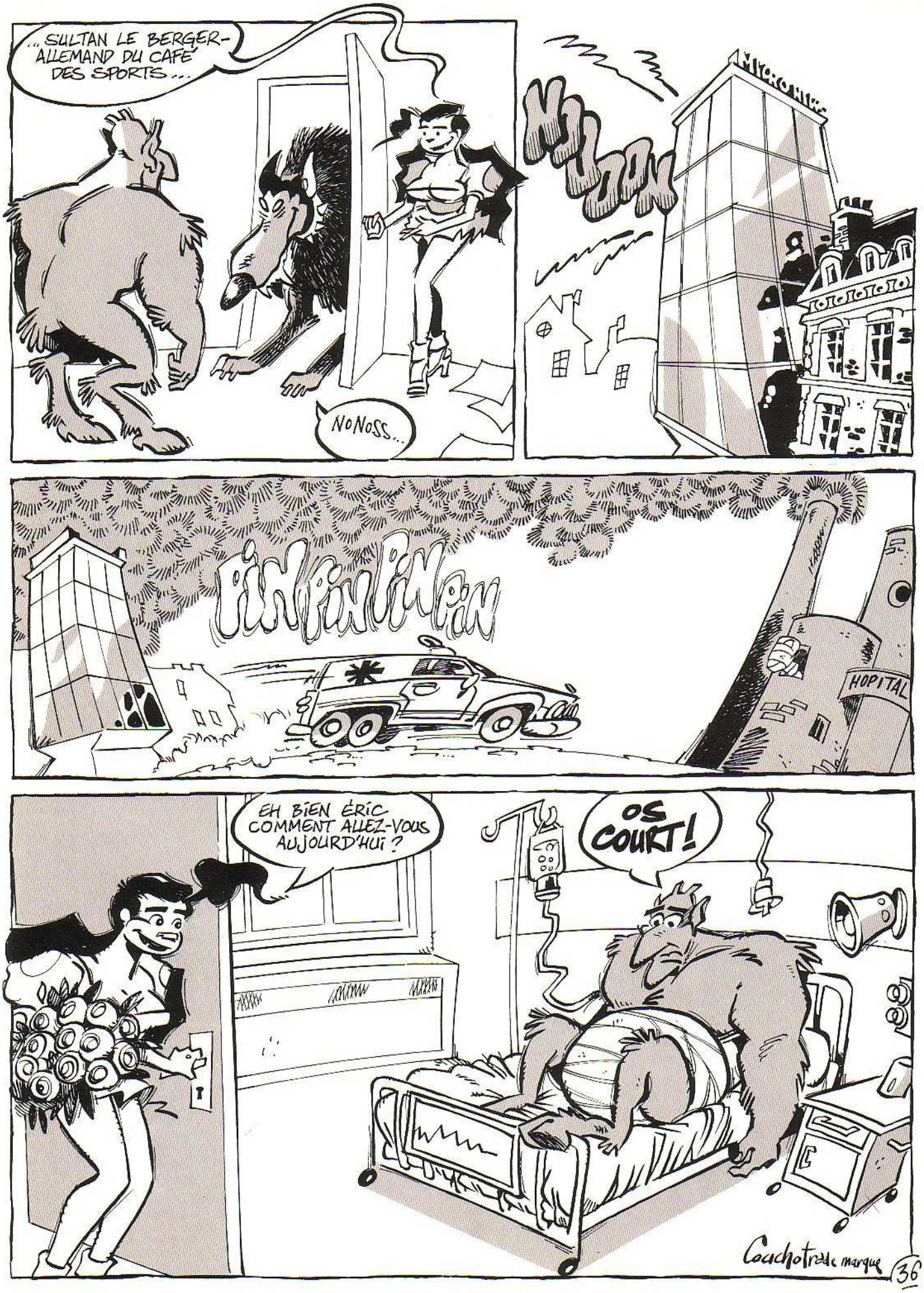
Bon de commande à retourner à Micro News, MEGADEMOS / LA COLLEC', 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : .....
Adresse : .....
.....
.....
.....
Tél. : .....

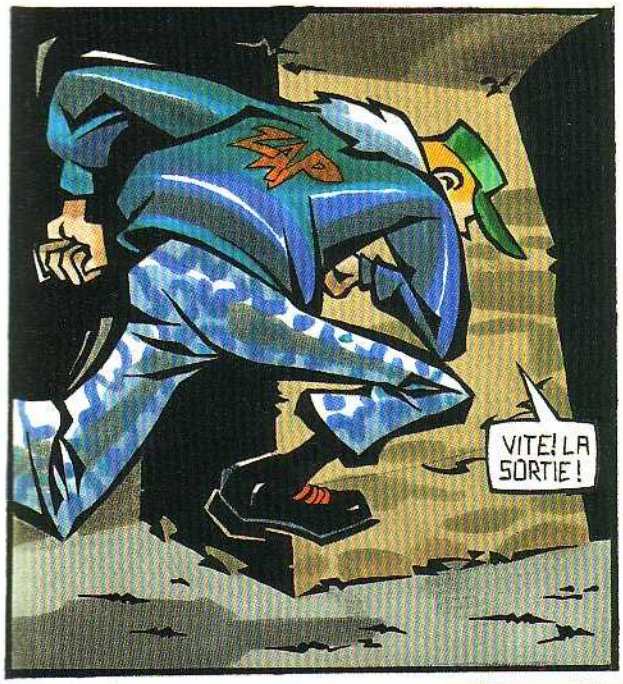
Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**
Je certifie être majeur (pour la Collec' uniquement)
Signature :

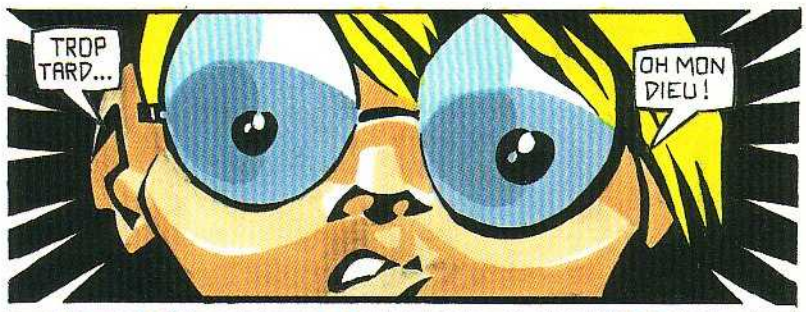
ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12
Total à payer	

Rosie Zounette
...ET VOILÀ L'ÉRIC SATYRE QUI RECOMMENCE SON CIRQUE
OOOH ROSIE SI JOLIE, SI JOLIE QUE M'ÉTREINT LA FOLIE...
C'EST QUELQUE-CHOSE
FOLIE... QUELLE ENVIE M'ENVAHIT... FOLIE... OH QUEL ÉMOI M'HABITE ICI...
i!
...ET QU'À PROPOS DE CELLE-CI "M'HABITE" LE TERME D'OS MÊME NE SUFFIT...
ÉCOUTEZ ÉRIC... J'AIME QUAND VOUS ME PARLEZ AINSI DE VOTRE OS. JE CROIS MÊME QU'IL M'ÉMEUT...
oui ?
...NOUS Y VOILÀ...
D'AILLEURS JE NE PENSE QU'À LUI... SUIVEZ-MOI DANS LA PIÈCE VOISINE. JE VAIS VOUS PRÉSENTER UNE GENTILLE PETITE BÊTE, HEUREUSE DE LE RENCONTRER... CET OS.
ARF

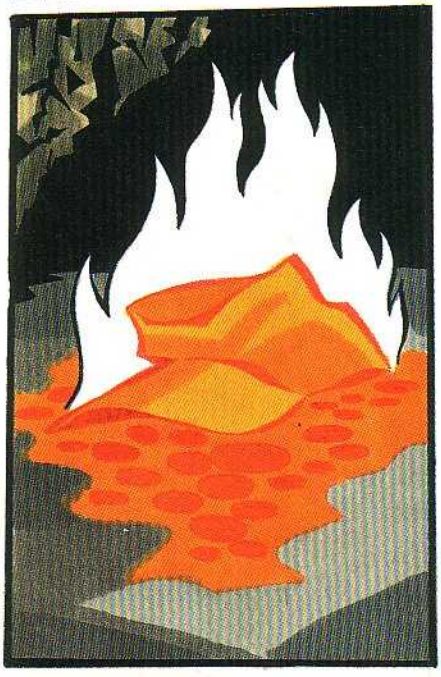

... SULTAN LE BERGER-ALLEMAND DU CAFÉ DES SPORTS...
NONOSS...
HOPITAL
EH BIEN ÉRIC COMMENT ALLEZ-VOUS AUJOURD'HUI ?
OS COURT!
Cauchotrade marque

N'OUBLIEZ PAS! NOUS DEVONS LE PRENDRE VIVANT!
ET S'IL RÉSISTE?
VIVANT J'AI DIT!
SECTION G! LE TERRIEN A EMPRUNTÉ LA GALERIE 28 ET SE DIRIGE VERS VOUS!
ÇA Y EST IL VA EMPRUNTER LA GALERIE 281... IL EST FOUTU MAINTENANT! C'EST UN CUL DE SAC!
JE VOUS RAPPELLE QU'IL EST FORMELLEMENT INTERDIT D'UTILISER VOS ARMES!
JE RÉPÈTE! INTERDICTION FORMELLE D'UTILISER VOS ARMES!
CETTE VOIX! D'OÙ ELLE VIENT?


VITE! LA SORTIE !


TROP TARD...
OH MON DIEU !

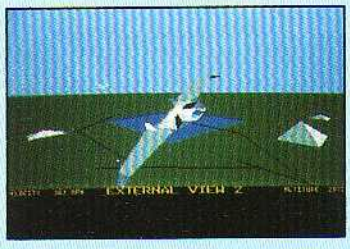
BLAM



BRAVO ! POUR LES CONNERIES ON PEUT COMPTER SUR VOUS ! QUEL EST L'ABRUTI QUI A TIRÉ ? QU'IL SE DÉNONCE SI NON TOUTE LA SECTION VA PASSER EN COUR MARTIALE !

LA MENACE SE PRECISE

La réception de la démo d'**Armour-Geddon** de Psygnosis (annoncé depuis quelques mois sur Amiga et Atari ST), laisse supposer sa sortie prochaine. Avant qu'une arme terrifiante satellisée ne soit en mesure de menacer la terre, il est impératif de détruire toute l'infrastructure ennemie au moyen de plusieurs véhicules - tank, chasseur-bombardier, hélicoptère, etc. - et de se constituer un arsenal personnel. Voici quelques vues qui permettent d'apprécier le degré de réalisme extravagant et funèbre de ce somptueux jeu de stratégie et simulation.



COMPILS PRINTANIERES

Parées d'atours tapageurs, elles se disputent la vedette... et tapent le cul des nymphettes !

Winning Team (Amiga, Atari ST) : *A.P.B., Cyberball, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Klax, Vindicators.*

Microïds Action Pack (Amiga, Atari ST) : *Chicago 90, Eagle's Riders, Highway Patrol, Sliders.*

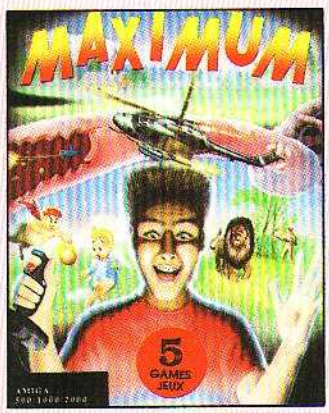
The Raiders (Amiga, Atari ST, PC) : *Colorado, Maya, Targhan, Starblade.*

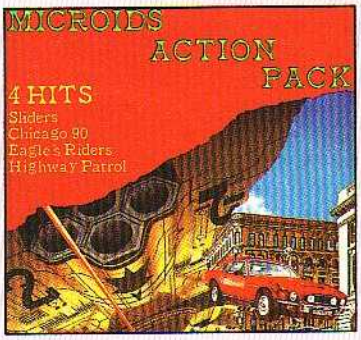
Planète Aventure (Amiga, Atari ST) : *Explora 2, Indiana Jones & The Last Crusade, Les Portes du Temps, Maniac Mansion.*

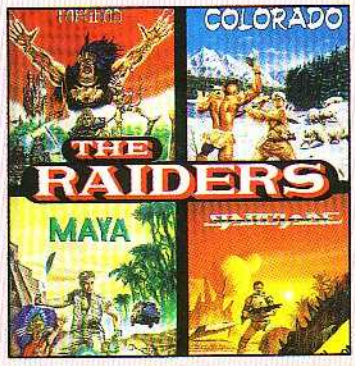
Maximum (Amiga, Atari ST) : *Antago, Astaste, Fire !, Recovery, Wild Fire.*

Shoot Hit ! (Amiga, Atari ST) : *Crazy Shot* (compatible Phaser), *Shufflepuck Café, West Phaser* (compatible Phaser).

(suite)







Rédacteur en chef : Georges Brize
Secrétaire de rédaction : Derveaux d'Hautteville
Chefs de rubrique : Sylvain Allain (consoles) Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro : Bernard Jolivalt, Dominique Liard, Frédéric Markus, Franck Maillochon Jean-Yves Trétout, Philippe Truchet, Ho Utsumiya
Directeur artistique : Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité : Laurent Wiernik
Assistante de publicité : Marie-Véronique Brunet
Publicité : SAP, 70, rue Compans, 75019 Paris Tél. : 42.00.33.05
Promotion : Mauricette Ehlinger
Marketing : Jean-Louis Parbot
Abonnements : Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort : Franck Maillochon
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton, Tony Takoushi (GB),
Illustrations : Hamid Boussouf, Carali, Coucho, Jaap, Alain Lambert, Lerouge, Rasheed
Flashage : Janjac
Photogravure : Photocop, Atelier André Michel
Impression: B.V. Roto
Dépôt légal : 2ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 6
Commission paritaire : 70 043
Distribution : S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial : J.-P. Reiter
Directeur des ventes : Joël Petauton
Inspecteur des ventes : Société PROMEVENTE, M. Michel Iatca, 24-26, bd Poissonnière, 75009 Paris Tél. : 45.23.25.60 Fax : 42.46.98.11
Edité par "Publications G. Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Télécopie/Fax : 42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication : Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991

OJD DIFFUSION PUBLICITE 1989

AMSTRAD PRESENTE
LA COLLECTION DES MORDUS!

PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER

POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

6128 PLUS

Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !

à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME

GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est détonnante de performances.

690 F TTC*

* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX : 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000, ☐ les cartouches AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

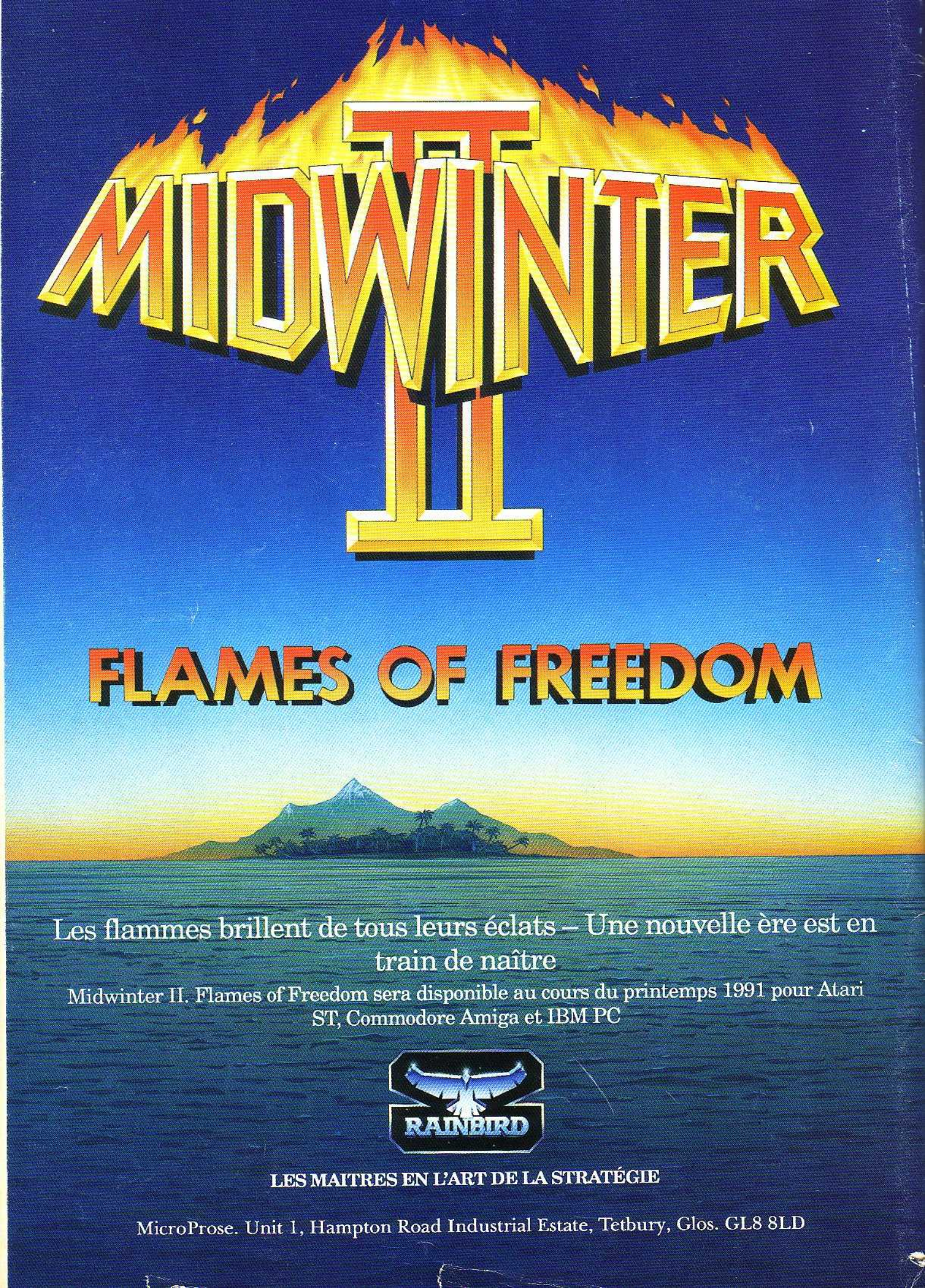
Ville : _____

Code postal : |_|_|_|_|_|

Renvoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73
72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres.

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN


MIDWINTER II
FLAMES OF FREEDOM
Les flammes brillent de tous leurs éclats – Une nouvelle ère est en train de naître
Midwinter II. Flames of Freedom sera disponible au cours du printemps 1991 pour Atari ST, Commodore Amiga et IBM PC
RAINBIRD
LES MAITRES EN L'ART DE LA STRATÉGIE
MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD